GAMERS

ANO V - Nº 36 - R$ 3,50

PROGAMES

escala

A CRIAÇÃO MÁXIMA DE SHIGERO MIYAMOTO FAZ JUS AO NOME QUE CARREGA E CONSAGRA-SE COMO O MAIOR JOGO DA HISTÓRIA

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

TODA A AÇÃO E PANCADARIA DO CROSSOVER DA CAPCOM AGORA NO SEU SEGA SATURN

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

A MUSA DOS GAMES ESTÁ DE VOLTA NO PLAYSTATION E PC EM SUA 3ª AVENTURA

GAME NEWS

-O LANÇAMENTO DO DREAMCAST NO JAPÃO E MAIS IMAGENS DE BLUE STINGER, GRANDIA 2, SONIC ADVENTURE E MAIS 4 JOGOS
-AS ÚLTIMAS NOVIDADES SOBRE FINAL FANTASY VIII COM UMA PORRADA DE IMAGENS
-E SAIBA AINDA O QUE ROLA DE NOVIDADE NO MUNDO DOS GAMES

36

ISSN 1413-1471

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES
CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guèrreiro
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
Filialada à ANER
ISSN 1413-1471
Impressão e Acabamento:
CL Artes Gráficas-(011)7897-655€

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

ÍNDICE

SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 14
PRÓ-DICAS 18
FLASH GAME 52
MULTIMÍDIA 54

SATURN
Sega Ages 24
Capcom Generation Vol. 3 24
Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter 25
Lunar 2: Eternal Blue 26
Strykers 1945 53

NINTENDO 64
Rush 2: Extreme Racing USA 30
The Legend of Zelda: Ocarina of Time .. 31
Extreme-G 2 36
WipeOut 64 37
Twisted Edge 53
Buck Bumble 53
Knife Edge 53
Silicon Valley 53

PLAYSTATION
Tomb Raider III 38
Parasite Eve 40
Crash Bandicoot 3: Warped 44
Xenogears 46
Vampire Savior EX Edition 50
Duke Nukem: Time to Kill 52
Street Fighter Collection 2 52
Ninja: Shadow of Darkness 52
Wild 9 52

PC
Tomb Raider III 54
Unreal 55

ARCADE
Soul Calibur 56
The King of Fighters '98 57

The Legend of Zelda: OoT - *A obra-prima da Nintendo mostrando todo o potencial do N64.*

Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter - *A conversão perfeita do super hit da Capcom para o 32-bit da Sega.*

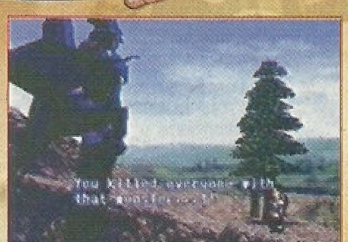
Crash Bandicoot 3: Crash Warped - *O mascote da Sony está de volta... E acompanhado de sua irmã!*

Tomb Raider III - *A aventureira Lara Croft detonando no seu PC e Playstation.*

Vampire Savior EX Edition - *Construa seu personagem, evolua-o e destrua seus oponentes nesta ótima conversão.*

The King of Fighters '98 - *Os golpes e combos mais devastadores dos últimos lutadores.*

Parasite Eve - *Continuação de nossa estratégia completíssima, com traduções e vários toques.*



Xenogears - *A primeira parte da estratégia deste que é considerado o melhor enredo da Square.*

E lá se foi mais um ano!

EDITORIAL

Felizmente chegamos ao final de mais um ano com dezenas de novidades para todos os gostos.

Durante o ano todo foi muita correria para trazermos os melhores jogos lançados e fazermos as mais completas estratégias já publicadas em uma revista do gênero. Mas todo o resultado vemos agora, com a satisfação de você, leitor. E então percebemos o quanto compensou o esforço. Olhamos para trás e vemos títulos como Tomb Raider 2, Resident Evil 2, Mortal Kombat 4, Grandia, Tekken 3, Parasite Eve, Xenogears, Marvel Vs. Capcom, Banjo-Kazooie, The King of Fighters '97 e '98, Metal Gear Solid... Uff uff... Todos ótimos jogos que passaram por nossas páginas. Sempre trazendo as notícias mais quentes sobre video game, indo desde o tão prometido Zelda 64 (hoje The Legend of Zelda: Ocarina of Time) até o Dreamcast.

Aliás, desse ponto de vista, este final de ano está como nenhum outro jamais esteve. Somente os melhores títulos dos melhores consoles. Lançamentos como Zelda para N64 e Sonic para Dreamcast tornam esta uma época áurea para o mundo dos games. Sem contar aqueles que ainda estão por vir, como Final Fantasy VIII, Climax Landers e Dragon Valor. Todos para incendiar nossas páginas.

Tivemos que mudar o conteúdo desta edição várias vezes, pelas novidades que não paravam de chegar. Começamos com Mavel Super Heroes Vs. Street Fighter para Saturn, enquanto ainda tínhamos o compromisso com Xenogears e Parasite Eve para o Playstation, o final de Lunar 2: Eternal Blue para o Saturn e os golpes e combos finais de The King of Fighters '98 do arcade.

Para o Nintendo 64, mais uma leva de jogos de corrida: Rush 2, WipeOut 64 e Extreme-G 2. E claro, Zelda, o maior destaque do console já eleito um dos melhores do ano.

Enquanto isso, o bom e velho Playstation manda brasa com Crash Bandicoot 3: Warped, Vampire Savior EX Edition, Cool Boarders 3 e finalmente, a terceira aventura da mais nova musa dos gamemaníacos: Lara Croft, agora às voltas com meteoritos e outras coisinhas estranhas.

Assim, encerramos mais um ano, e esperamos contar com você no que está chegando. Até lá!

ERRAMOS

Mais Mortal Kombat. Na edição passada em Pró-Dicas (pág. 21) demos o truque para Mortal Kombat 4 do PC e não falamos que era para acessar o cheat menu. Metal Gear Solid (japonês, pág. 35) possui 3 Cds e não 2, se contarmos o demo de demostração do game Genso Suikoden 2. Também saiu um pequeno errinho nas freqüências de MGS, a freqüência de Otacon é 141.12 e não 141.80. Em Xenogears, o nome da governante de Shebat é Zephir, e não Zohar. Zohar é algo ainda mais intrigante no enredo, que será explicado mais adiante, na estratégia.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

DREAMCAST

Blue Stinger

Climax Entertainment

Adventure - GD

Previsto para 14 de janeiro de 99 no Japão

A Climax divulgou mais algumas imagens e informações sobre seu primeiro adventure para Dreamcast, Blue Stinger. O game utilizará de boa parte do potencial do console, permitindo um nível de detalhamento incrivelmente alto, com personagens construidos com mais de 3000 polígonos cada. Isso, adicionado aos movimentos suaves proporcionados pelo sistema de Motion Capture (gravar movimentos e então digitalizá-los, como em Bushido Blade, por exemplo), e às várias ações que os personagens poderão executar (indo desde o simples correr e vasculhar até nadar e escalar), garantem uma liberdade muito grande. E para aqueles que não dispensam um bom "atire para matar", serão cerca de oito armas à disposição dos dois personagens (Elliot e Dogs, que você conheceu na edição passada) para lidar com as criaturas em batalhas em tempo real. Mas não pense que somente a ação fora enfocada. Existem vários elementos de puzzles a serem resolvidos para se prosseguir. Com duração mínima prevista para doze horas, já podemos esperar ansiosos por este lançamento.

DREAMCAST

Grandia 2

Game Arts

RPG - N/A

Previsto para o final de 99 no Japão

Desde o término da primeira versão de Grandia, a Game Arts vem planejando dar uma seqüência a um de seus melhores títulos. Em meados de 98, a Sega entregou um de seus kits de produção do Dreamcast e Grandia 2 começou a ser produzido. Após toda uma pesquisa entre os jogadores a respeito do que faltou em Grandia e o que deveria se manter, a continuação ganha um enredo completamente novo e personagens com um background muito mais complexo. A parte gráfica fora a mais alterada, mudando os personagens em sprites por polígonos, tanto em batalhas quanto em mapas e cidades. Aliás, a capacidade do Dreamcast permitiu também que se adicionasse mais vida às cidades e vilarejos, criando algo jamais visto em outro game do gênero. Sem contar uma outra ótima notícia: diferente de seu antecessor, há uma grande chance de GII ser lançado no mercado americano. É esperar para ver!

DREAMCAST

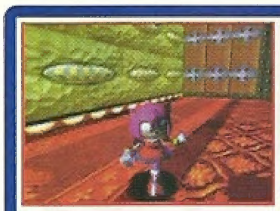
Climax Landers

Climax Entertainment

RPG - GD

Previsto para janeiro de 99 no Japão

Novas informações sobre o pioneiro dos RPGs no Sega Dreamcast. O título com batalhas baseadas em turnos (como FFVII), dungeons geradas a cada nova partida e com vários heróis de outras sagas da Climax, também poderá usar o VMS do console para evoluir seus personagens. Em outras palavras, você poderá, a partir de um save de Climax Landers, jogar um joguinho onde você deve explorar dungeons e recolher itens para, dessa forma, ganhar experiência, permitindo a evolução dos guerreiros mesmo longe do game original. Claro que não se pode esperar algo estonteante e surpreendente de um VMS. Os gráficos do "mini-game" são bem fracos (com uma resolução menor que a do Game Boy!) e, provavelmente, não haverá batalhas. Mas, ainda assim, é um grande passo para o "entretenimento em qualquer lugar"...



DREAMCAST

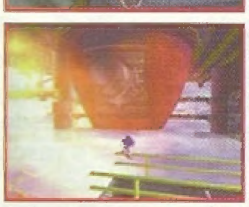
Sonic Adventure

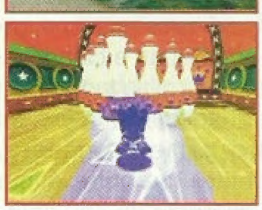
Sega

Adventure - GD

Previsto para 23 de dezembro

A poucos dias do lançamento, a Sega libera mais alguns detalhes sobre aquele que promete ser uma de suas obras-primas. O nível de realismo é um dos pontos que mais foram melhorados. Agora, você pode entrar em casas, conversar com pessoas nas ruas, comprar itens em lojinhas, interagir com outros personagens... Enfim, quase tudo que você quiser, dando mais requinte ao game. Sem mencionar o fato de que, à medida que você vasculha uma fase, há a passagem do dia para a noite (e vice-versa), podendo ocorrer de algumas criaturas surgirem somente durante um dos períodos. Foi confirmada também a presença dos famosos "mini-jogos" (como nas fases bônus dos anteriores), indo desde pinballs ao "mate-a-toupeira". Todos prontos para um lançamento supersônico?





DREAMCAST

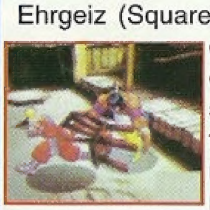
Power Stone

Capcom

Luta - GD

Previsto para o início de 99 no Japão

Não foi nenhuma surpresa quando a Capcom anunciou que seu primeiro título para Naomi (mais informações na edição passada) teria uma versão para Sega Dreamcast. O segundo título da Capcom confirmado para o console passa-se em meados do século XIX, onde guerreiros de todo o mundo procuram a pedra que pode tornar todos os desejos realidade, a Power Stone. Seu objetivo é enfrentar e vencer a todos os guerreiros para conseguir o fabuloso artefato. Destaque para o sistema de batalha, bastante semelhante a Ehrgeiz (Square) pela liberdade no campo de batalha, podendo o jogador correr, escalar muros, subir em postes, usar objetos como armas e muito mais. E, vindo da Capcom, não espere por pouco...



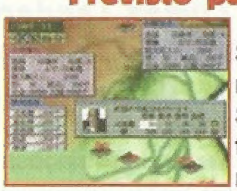
DREAMCAST

Sankoshi

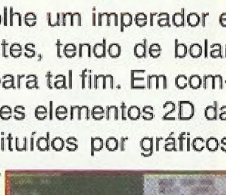
Game Arts

Estratégia - N/A

Previsto para outubro de 99 no Japão



Inicialmente desenvolvido para Sega Saturn, Sankoshi começa a ganhar forma definitiva no console de 128-bit da Sega, como o segundo título anunciado oficialmente pela Game Arts. O game segue a mesma linha da não tão afamada série "Romance of Three Kingdoms", da Koei, onde você escolhe um imperador e tenta expandir seus limites, tendo de bolar intrigas e estratagemas para tal fim. Em compensação, todos os pobres elementos 2D da supracitada serão substituídos por gráficos mais trabalhados e diversos efeitos permitidos pelo Dreamcast, tornando-se um game único. O design dos personagens fica por conta de Jian Wan, famoso por seus trabalhos em histórias em quadrinhos chineses e Taiwaneses. Com data de lançamento marcada para outubro de 99, Sankoshi promete ser o primeiro game para Dreamcast da Game Arts.



DREAMCAST

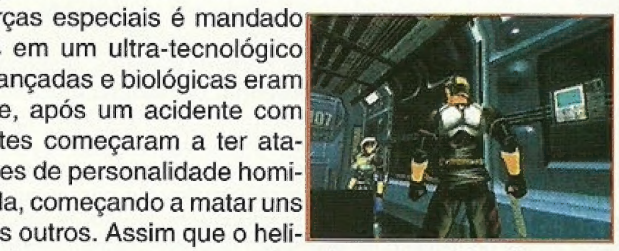
Carrier

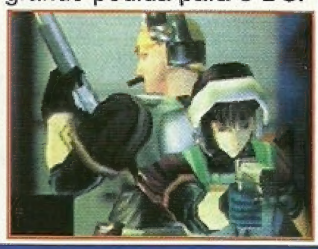
Jaleco

Adventure - N/A

Previsto para 99 no Japão

Finalmente a Jaleco divulga oficialmente seu primeiro game para Sega Dreamcast, Carrier. Trata-se de um adventure na mesma linha de Bio Hazard e Blue Stinger, com alguns toques inéditos nos citados. O enredo também contribui para isso. Um grupo das forças especiais é mandado para descobrir os ocorridos em um ultra-tecnológico porta aviões, onde armas avançadas e biológicas eram pesquisadas. Aparentemente, após um acidente com uma das armas, os tripulantes começaram a ter ataques de personalidade homicida, começando a matar uns aos outros. Assim que o helicóptero do grupo se aproxima do porta-aviões é recebido com uma salva de balas, sendo obrigado a realizar um pouso forçado. O grupo deve descobrir o que diabos está acontecendo e tentar escapar vivo dali. Você encarnará Jack, um fuzileiro naval que se ofereceu para a missão, uma vez que seu irmão fazia parte da tripulação, sempre acompanhado por sua misteriosa parceira Jessifer (não confirmado se esta última é selecionável). Inicialmente você terá somente sua pistola como arma para entrar nas batalhas em tempo real (como BH ou BS), mas logo terá algumas das poderosas armas em desenvolvimento na embarcação. Os demais membros do grupo estarão por conta própria no navio (e suas ações influenciarão em seus objetivos), e seu encontro com eles será aleatório, mudando a cada vez que você jogar e de acordo com o período, que vai mudando com o passar do tempo. O título ainda está em fase bastante inicial de produção, mas a Jaleco promete um demo jogável até a primeira edição da TGS, no Japão. Mais uma grande pedida para o DC.





PLAYSTATION

Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter EX Edition

Capcom

Luta - CD

Previsto para fevereiro de 99 no Japão

A Capcom parece ter aprendido, pelo menos um pouco, com o os seus erros cometidos em X-Men Vs. Street Fighter, criando uma conversão bem melhor para Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter. Todos os lutadores estarão presentes, incluindo os especiais (Mephisto, Armor Spidey, etc) e Norimaro, bem como todos os seus golpes. Haverá também a opção de se trocar o personagem durante a lutas, mas somente se ambos os jogadores usarem a mesma dupla (como em XMVsSF). Foi adicionado o Hyper Cancel, que permite cancelar um especial em outro (como em Street Fighter EX). Existirão também modos extras e outras novidades. Bem, é esperar para ver o resultado...

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica

Acessórios

Compra

Venda

Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações

Destravamentos

Consertos

Cabos

Modulador RF

Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX

Inclusive para consertos

Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.

Rua Santa Efigênia, 295

1º Andar - Conj. 114/115

CEP 01207-000

São Paulo - SP

Ligue

Fone/Fax: (011) 222-1471

PLAYSTATION

Final Fantasy VIII

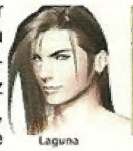
Square

RPG - 4 CDs

Previsto para 11 de fevereiro de 99 no Japão

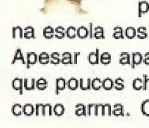
"À primeira vista, este mundo era pacífico. Mas, em seu íntimo, ele escondia muitos pequenos problemas, carregando uma situação onde a guerra poderia explodir a qualquer momento. A Garden nasceu neste mundo. Uma escola de soldados criada para acalmar as disputas. Localizada no mundo inteiro, mas não trabalhando sob nenhum país. Através dos soldados mandados pela Garden para todo o mundo, as sementes da guerra começavam a ser destruídas e os poderes militares, balanceados. À primeira vista, este mundo é pacífico. Até o despertar da lendária bruxa de seu longo silêncio..."

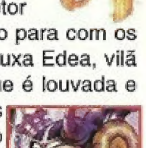
Mais informações sobre o oitavo episódio da mais famosa saga da Square, agora com data fixada para 11 de fevereiro (curiosidade: 11 de fevereiro é feriado nacional no Japão, quando as lojas normalmente não abrem mas, excepcionalmente para o lançamento, elas deverão estar em funcionamento. Por que da escolha desta data, e não de um dia de semana comum? Ordens do ministro da educação. Quando Dragon Quest III, da Enix, principal concorrente de FF no Japão, foi lançado em um dia letivo, quase nenhum aluno foi à escola, passando o dia nas colossais filas formadas diante das principais lojas do país. A softhouse conseguiu escapar de um processo inquirido pelo ministro prometendo lançar Dragon Quest IV durante um feriado!). Cinco novos personagens foram revelados, dos quais três estavam presentes no demo jogável da última TGS. O primeiro, Irvian Kennears, ou simplesmente Irvine para os mais íntimos. Um jovem de dezessete anos que fizera parte da Garden, mas preferiu seguir seu próprio caminho sozinho... Com sua calibre 12 e seu chapéu de cowboy. Aliás, o artwork de Irvine é idêntico ao de um personagem que fora cancelado recentemente, Laguna Loire. Talvez Laguna tenha somente sofrido uma adaptação. Em segundo,


Laguna

Irvine

Selphie Tilmitt, uma aluna da Garden recentemente transferida para a escola de Ballan, mas que já conquistara a amizade de Squall. Com toda a sua ingenuidade, Selphie esconde todo o seu potencial com nunchakus. Em terceiro lugar, Kistis Tullip, uma das mais respeitadas professoras da Garden, apesar de seus dezoito anos. Ingressou na escola aos dez anos e, já aos quinze, era convidada a fazer parte da SeeD. Apesar de aparentar ser fria e quieta, ela possui um lado delicado e dedicado, que poucos chegaram a conhecer. Professora de Squall e Seifer, usa chicotes como arma. O quarto é um personagem que, caso não estivesse presente, deixaria FFVIII incompleto. Cid agora encarna o atencioso diretor da Garden de Ballan, muito querido por todos por sua atenção para com os alunos. "Cada aluno é um caso à parte". Por fim, a lendária bruxa Edea, vilã principal do game. Muito pouco é sabido sobre ela, exceto que é louvada e servida pela população como uma deusa, usando de seus poderes para manipular a seu bel prazer os altos cargos do governo. Além disso, ela e Rinoa possuem uma estranha ligação... Além dos personagens, outros quatro guardiões foram divulgados, sendo um inédito. Shiva, a dama do gelo, Alexander, a fortaleza sagrada, e KoChocobo, o filhote do bicho emplumado, unem forças com Leviathan e Ifrit na formação da Guardian Force. Quetzalcoatl (no topo da página, à direita de Shiva), a encarnação do poder do deus pássaro-trovão Asteca homônimo, é o *newcommer*. E falando em chocobos, você poderá criá-los no PocketStation para usá-los como montaria. Há rumores de que isso também influencia no poder da própria GF KoChocobo. Mas também não pense que esta será seu único meio de transporte. Além das aves amarelas (e da possível Airship, seguindo a tradição), você poderá alugar carros. Mas carros mesmo, e não aquelas coisas estranhas do mostruário da Shinra em FFVII. Estando de carro, seus personagens não encontrarão inimigos e serão bem mais rápidos, mas não podendo entrar em certas regiões, como um chocobo. Todavia, estes últimos (os pássaros) tem uma liberdade maior de movimento. Isso, sem contar os trens, que agora não são somente de circulação interna, podendo ir de uma cidade a outra, variando de modelo e design. Com boa parte dos elementos prontos e trazendo uma série de novidades, FFVIII com certeza fará jus ao nome que carrega.





PLAYSTATION

Dragon Valor

Namco

Adventure / RPG - N/A

Previsto para 99 no Japão

A Namco divulga os primeiros detalhes de seu grande RPG para 99. Dragon Valor baseia-se no sucesso do Nintendinho, Dragon Buster. DV conta com gráficos poligonais e com grande riqueza de texturas em tempo real, além de um enredo de primeira grandeza. Você encarna um andarilho solitário, com a missão de exterminar a todos os dragões malignos do mundo. Para tanto, você se utilizará de sua espada, de seu escudo e de muita habilidade. O personagem é capaz de saltar, nadar e tantas outras coisas, além de conversar com outras pessoas e comprar itens. Até aí tudo normal... Mas chegará o momento em que você deverá se casar, tendo assim um herdeiro, que deverá, após a morte do personagem principal, continuar a missão de seu pai. Dependendo da esposa escolhida, o filho, que passará a ser controlado por você, terá objetivos, motivações e até mesmo características e técnicas diferentes. O que, conseqüentemente, levará a finais diferentes. Algo semelhante ao acontecido a Phantasy Star III, da Sega para Mega Drive, onde, dependendo da noiva escolhida, você poderia chegar a até dez finais diferentes. Dragon Valor promete ser um dos melhores games de 99. Estamos de olho.

PLAYSTATION

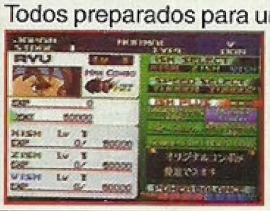
Street Fighter Zero 3

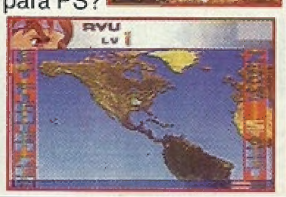
Capcom

Luta - N/A

Previsto para 23 de dezembro de 98 no Japão

Dos cinco personagens extras exclusivos da versão de Playstation de Street Fighter Zero 3, três foram revelados. E os rumores se mostraram verdade! Eles não são mais que Fei Long, T. Hawk e Dee Jay, completando assim, excetuando Guile (que pode ser um dos dois ainda não revelados), a lista dos World Warrior de Super Street Fighter! O jamaicano sorridente e o grande Índio mexicano ganharam novos Super Moves (*Theme of Sunrise* do primeiro e *Raging Typhoon* e *Cannyon Splitter* do segundo), enquanto nada fora confirmado para o chinês a la Bruce Lee. Isso totaliza TRINTA E UM personagens conhecidos. Foi também anunciada a presença de um modo de Character Edit, onde você edita seu personagem e começa a lutar pelo mundo, ganhando experiência e aprimorando suas técnicas, como o recente Vampire Savior EX Edition. Este modo também permite a personalização de um ISM, usando elementos contidos no X, V e Z. Todos preparados para uma das melhores conversões para PS?





PLAYSTATION

SaGa Frontier 2

Square

RPG - N/A

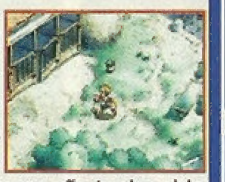
Sem previsão de lançamento

Após as baixas vendas no mercado americano da quarta parte da série SaGa em inglês (as três primeiras, SaGa 1 a 3, para Game Boy,

saíram nos States com o nome de Final Fantasy Legend), sob as críticas de gráficos pobres em comparação a seus títulos mais recentes, a Square resolveu radicalizar completamente. Abolindo os cenários pré-texturizados e personagens renderizados (que, originalmente eram 3D, mas somente alguns de seus quadros foram capturados e transformados em 2D), a softhouse faz uma espécie de retorno às origens, trazendo de volta os sprites e os cenários pintados à mão. Mas, desta vez, num estilo mais peculiar, com cores mais vivas e jogo de luz raramente vistos atualmente. A maior novidade em relação aos demais episódios da série é o enredo. Mais precisamente a seqüência que ela segue. Se antes você escolhia um de uma série de personagens (cada um com sua própria "aventura inicial") como principal, para, somente mais adiante, encontrar-se com os demais e culminar em um final único, agora o oposto ocorre. Você começará como Gustav, o filho do rei Gustav XII

e da rainha Sophie de Nole, banido aos sete anos de seu reino por ser

incapaz de manifestar seu poder interior, tornando-se um andarilho. Em uma de suas aventuras, um fato muito marcante faz com que seu imenso poder desperte, trazendo um objetivo à vida do rapaz. O de reconquistar o trono perdido. É claro que, durante suas andanças, Gustav faz vários aliados. E você acompanha o desenvolvimento do jovem príncipe renegado, desde os sete até o final de sua vida, aos quarenta e nove anos. A partir daí é que você deve escolher um dos seguidores / discípulos de Gustav como principal, para prosseguir e chegar a diferentes desfechos. O artwork dos personagens é de Tomomi Kobayashi, o mesmo das versões anteriores. O sistema de batalha sofrerá algumas pequenas alterações, mas sua essência, com as técnicas em dupla ou em trio e o aprendizado de técnicas de oponentes, se manterão. Apenas esperamos que a EA Square não tenha sido desencorajada pela baixa vendagem de SaGa Frontier e não nos deixe sem uma versão em inglês desta magnífica saga.



NINTENDO 64

Nintendo All-Stars Dairantou Smash Brothers

Nintendo

Luta - N/A

Previsto para janeiro de 99

Quando a Nintendo anunciou um game de luta com seus personagens mais famosos, todos ficamos com um pé atrás, imaginando algo como o existente em *Sonic The Fighters*, ou mesmo algo pior, como *Mario Fighter* (de Nintendinho, uma versão não muito confiável...)! Mas,

após a liberação destas imagens, com certeza esta imagem pessimista mudará. Com possibilidade para até quatro jogadores simultâneos, Dairantou Smash Brothers promete muita diversão aos proprietários do N64. Podendo escolher entre alguns dos maiores heróis de toda a história dos games, como Link (de The Legend of Zelda) , Samus (de Metroid), Donkey Kong, Kirby, Yoshi, Fox McCloud (de Star Fox), Pikachu (tá, este último nem tanto...) e, claro, Super Mario, cada jogador tem o objetivo de nocautear os demais quantas vezes for possível! Para isso eles contam, além de suas armas características (de espadas a canhões hyper), Power Ups que surgem nos cenários. Estes últimos, aliás, incluem florestas de DK, cidades de Pokémon e outras mais. Aparentemente um ótimo lançamento para N64.

NINTENDO 64

Neon Genesis Evangelion

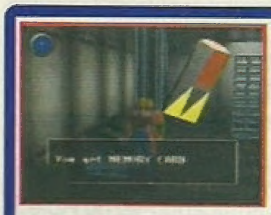
Bandai

Adventure - N/A

Previsto para fevereiro de 99 no Japão

Quando a Bandai anunciou Neon Genesis Evangelion para Nintendo 64, a maioria dos jogadores deve ter ficado surpresa, uma vez que a Sega, dona da Bandai e principal patrocinadora da magnífica série de anime, não se opôs à decisão. Mas a Bandai decidiu criar algo diferente, completamente novo dos animes interativos que eram os vários títulos de Evangelion para Saturn (haviam até aqueles que você não

jogava como Shinji, Rei ou Asuka!). E os apelos dos fãs foram atendidos. Finalmente um game com a ação e emoção contida na série. Você será Shinji Hikari, piloto do Eva-01, um dos responsáveis pelo combate aos Shitôs (a grosso modo, "anjos"), sempre sob os comandos do NERV, a facção encarregada da defesa do Japão criada após o Second Impact (não o de Street Fighter III...), em 2000, seguindo fielmente o enredo da série. Todos os movimentos incríveis que você viu (ou não viu... Hahaha!) no anime podem ser realizados, desde usar a faca no ombro até pegar uma costela do primeiro Shitô para tentar estourar seu centro. O Eva-01 pode até despertar no meio de uma batalha! Um lançamento que promete ser uma das melhores conversões de animes para video-games.



NINTENDO 64

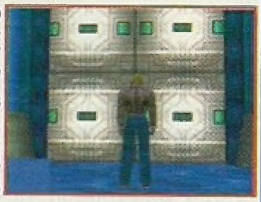
Hybrid Heaven

Konami

RPG - N/A

Previsto para março de 99 no Japão

Muitos poderiam considerar Hybrid Heaven uma versão futurista e surrealista de Metal Gear para Nintendo 64, após uma análise em suas primeiras imagens. Todavia, nada está mais longe da verdade que isso. Depois de conhecer o game, você perceberá que ele está muito mais para Final Fantasy VII e Parasite Eve que para o já citado. Apesar dos gráficos mais semelhantes e dos sistemas de exploração aos dos adventures / survival horrors (podendo executar diversos movimentos, como subir em caixotes ou abrir caixas), os sistemas de combate não são em tempo real. Em lugar disso, a Konami optou pelo sistema de turnos e de barras de carga, como em vários grandes títulos da Square. Ou seja, você pode se movimentar para qualquer lugar (como o visto em Parasite Eve) durante a batalha, mas somente poderá executar seu leque bastante variado (indo desde socos e chutes até o uso de itens e arremessos) quando seu turno chegar. Contudo, ataques gastam uma barra chamada Power Gauge (ou Stamina Gauge, no caso de agarrões), que determina o quão poderoso será o golpe e se enche no decorrer do combate, o que exigiria de você, para o caso de uma boa performance, certa estratégia para controle de gastos. "Mas e o mais importante de um RPG, o enredo? É bom?", você se pergunta. Bem, basta dizer que este poderia ser um ótimo storyline de filmes Holywoodianos, no naipe de *Blade Runner* e alguns toques de *Alien*. A história se inicia na ilha de Manhattan, nos subterrâneos do metrô de Nova York, onde você, Diaz, sem motivo aparente sente o impulso irresistível de atirar em um homem de preto, que nunca antes vira. Em sua mente, uma voz sussurra algo como "mate-o!". Seguindo o instinto, Diaz dispara a queima-roupa contra o homem, sendo levado para os intermináveis túneis do metrô por agentes de preto. Sentindo o perigo, o personagem se livra de seus captores e corre para a imensidão do vazio. Lá, ele percebe não ter lembrança alguma de fatos ocorridos antes de estar na estação. Sem respostas para seu passado ou para seus estranhos impulsos, Diaz segue pelo subsolo, descobrindo uma imensa civilização de clones humanos alterados geneticamente e criaturas híbridas (da união de genes de diferentes espécies) geradas pela ciência, que pretendem tomar o comando de tudo (ok, a partir de agora as coisas começaram a extrapolar...). Hybrid Heaven já é comentado como a resposta da Konami à Parasite Eve da Square. Quem é o melhor? Só o tempo dirá...



RAPIDINHAS

A nova casa da Capcom

A Capcom pode ganhar o troféu de empresa mais animada com o Dreamcast (depois da Sega, claro). Além de anunciar que está, atualmente, produzindo oito títulos para o 128-bit (entre eles os já anunciados Power Stone, BH: Code Veronica e Star Gladiator 2: Bilstein's Nightmare), a empresa pretende mudar sua base de desenvolvimento para o Dreamcast. Ou seja, seus games não mais serão baseados em versões "turbinadas" do 32-bit da Sony, mas sim na Naomi e, conseqüentemente, no Sega Dreamcast. Isso não quer dizer que ela parará de produzir jogos para o PS. Eles continuarão a ser lançados, mas seguindo uma nova filosofia de produção e desenvolvimento: "se o game estiver além das capacidades do console, não faremos uma versão com perdas (sejam elas de frames, do número de polígonos, da animação, etc) que permitam sua adaptação". Em outras palavras, a Capcom de agora em diante somente fará conversões perfeitas (ou mesmo melhoradas) de seus títulos para arcades. Bem, o quanto melhor para nós, jogadores!

Ogre Battle 3 confirmado nos States

Tendo em vista o grande sucesso da saga Ogre nos States, várias empresas de porte disputaram os direitos no ocidente de Ogre Battle 3. A Atlus, empresa que trouxe Tactics Ogre para PS, era uma das candidatas mais cotadas pela Enix (produtora do game previsto para o final de 98). Isso até que uma outra empresa entrou na briga e saiu vitoriosa. No final, ninguém mais ninguém menos que a própria Nintendo ficou com os direitos de trazer Ogre Battle 3 para o mercado americano. Apenas esperamos que a Big N faça um trabalho digno, mantendo o enredo e diálogos (conhecidamente de contexto forte) intactos. Coisa que ela dificilmente costuma fazer...

Rumores sobre a união da Sega com a Square...

Recentemente a Square recebeu da Sega o mais avançado kit de desenvolvimento do Dreamcast, o Kit nº5 (o mesmo usado pela Climax para criar Blue Stinger), que teve um público restrito (mesmo algumas empresas de grande porte, como a Hudson, não receberam tal versão). Apesar do silêncio da softhouse, rumores dizem que o time de produção da Square ficou bastante impressionado com a capacidade gráfica e facilidade de programação do console. "Ok, e o que isso tem a ver com uma possível parceria entre a Square e a Sega?", você se pergunta. Bem, basta lembrar de um pequeno episódio ocorrido tempos antes do lançamento de Final Fantasy VII. A Nintendo era a detentora exclusiva de títulos como a série Sa-ga. A sétima versão de sua mais famosa saga, Final Fantasy, estava programada para N64... Isso até receberem vários kits de produção do Sony Playstation e ficar satisfeita com o sua capacidade e facilidade de programação... Assim sendo, façam suas apostas! Teremos ou não games da Square para DC?

Compatibilidade do GD-ROM

Uma pequena dúvida serviu de lenha para várias e várias discussões e debates na mídia: o GD-ROM, formato adotado pela Sega para seu Dreamcast, com seu um giga de memória, seria ou não compatível com os leitores atuais de CD? Não quanto aos programas nele gravados, mas sim o formato em si, uma vez que, morfologicamente, um Giga Disk é idêntico a um Compact Disk. A resposta, segundo os produtores, é positiva. Os GDs poderão ser lidos por drives de CD de computadores e até mesmo em Diskmans / CD Players. Entretanto, para o último caso, haverá mensagens alertando que o GD é mais eficientemente usado em leitores específicos.

Square: Seqüências de Sucessos

A Square parece estar a todo vapor para a produção de seqüência de clássicos e de novos títulos. Após o recente anúncio de **SaGa Frontier 2** para PS, que terá um demo jogável no CD Demo de Chocobo Mysterious Dungeon 2, surgiram fortes rumores de que um antigo clássico de Super NES, e considerado um dos cinco melhores enredos da softhouse, ganhará sua segunda versão. **Chrono Trigger 2** já seria um dos primeiros games do Playstation 2. Para Playstation, a Square já estaria desenvolvendo as continuações de **Xenogears** e **Brave Fencer Musashiden**, bem como uma nova versão de seu shooter, **Einhander**. Por fim, a mais surpreendente (e a mais difícil de se acreditar) de todas é o rumor de que a data de lançamento de **Final Fantasy IX** será 9 de setembro de 99! Isso indicaria que, mesmo com FFVIII ainda em produção, o nono episódio da saga já estaria em uma fase de produção bastante avançado. Mas, como já dito, são somente rumores, que podem ou não ser verdadeiros. É somente uma questão de tempo...

Os primeiros adiamentos...

Bem, como nem tudo é perfeito, alguns games do Sega Dreamcast sofreram alguns adiamentos. **Sega Rally 2 Championship** foi um dos primeiros a sofrer tal atraso. Aliás, algo até bastante previsível, uma vez que o demo apresentado na última TGS estava insatisfatório (além de ter sido um dos mais bombardeados pela crítica...), mesmo sendo um dos games de estréia do console. Com data marcada para 14 de janeiro de 99 (mesmo dia de lançamento de Blue Stinger), a Sega pretende realizar profundas alterações na própria programação do game, melhorando-o em pelo menos 100%. **Monaco Gran Prix 2** e **Geist Force** tiveram a data de lançamento passada para algo entre janeiro e fevereiro de 99, devido a necessidade de melhorias nos gráficos. Por fim, **Sonic Adventure**, um dos mais esperados games do Dreamcast, sofreu um atraso de uma semana e está marcado para dia 23 de dezembro, ainda este ano. Apenas espera-se que esse tempo a mais de espera valha a pena.

E mais Dreamcast no mundo dos games!

Mais algumas novidades sobre os games do console do milênio. Enquanto alguns fortes rumores vão sendo anunciados, novas informações são liberadas para vários dos games previamente anunciados. Entre os do primeiro caso, estão **Castlevania / Dracula** que, apesar da pouca atenção dada ao console pela Konami (somente doze programadores de sua trupe estão trabalhando no projeto; a empresa se justifica dizendo que a prioridade em 99 serão os games inéditos, numa tentativa de criar novas sagas), tivera sua produção oficialmente divulgada. **Ecco The Dolphin** (o golfinho da Sega) e **Chakan The Forever Man** (o homem que lutara contra a morte e vencera, ganhando a "bênção" da vida eterna, que ao final se mostrou uma maldição eterna), ambos com carreira iniciada no Mega Drive, terão também sua versão "Dreamcastiana" (mas, desta vez, sob as asas da produtora norte-americana Appaloosa / And Now Studios), assim como os MCs alienígenas **Toe Jam & Earl** (que, como o prometido pela Sega, será mais semelhante ao primeiro game, com mais toques de humor e exploração). Outro rumor que também se revelou verdade é a criação de **Phantasy Star Nova** (título provisório para este quinto episódio), continuação do ótimo The End of Millenium, ainda pela Sega, que promete investir pesado na qualidade do título. A Atlus trará a seqüência de seu afamado RPG Persona para o console, sob o título provisório de **Revelations Persona 2**. A Warp está desenvolvendo, além de D2, **Key Lime Punch**, sem detalhes divulgados. Por fim, a NEC prepara uma nova versão de **Sentimental Graffiti** (ao lado de **Sengoku Turb**, **Seventh Cross**, **Monster Breed** e **Mercurious Pretty**), enquanto **Tetris 4D**, permitindo a disputa entre até quatro jogadores simultâneos em um visual completamente poligonal, é desenvolvido. Para o segundo caso, se encaixam games como **Bio Hazard: Code Veronica**, que se revelou definitivamente uma Sidestory, tendo em vista a produção de **Bio Hazard 3** (e, segundo a Capcom, último da série) anunciado e sem console definido ainda. **Evolution**, da Sting, com data de lançamento marcada para 23 de dezembro, se utilizará do relógio interno do Dreamcast. Em outras palavras, dependendo da hora em que você joga, algumas passagens estarão trancadas ou alguns inimigos estarão ativos. Apenas esperamos que não sejam poucos os jogos que usem este recurso. No Saturn, somente Christimas NiGHTS, GT Gran Prix, Enemy Zero e Steep Slope Sliders realmente eram influenciados pela hora, estação do ano ou data. O time da AM2 dará uma conferência sobre seu misterioso **Project Berkley (agora com o título oficial de "Shen Mu")** no dia 20 de dezembro, mas já liberou algumas pequenas informações. Primeiramente, o Projeto é baseado no mundo de Virtua Fighter, envolvendo mais de 500 personagens em algo que englobará diversos gêneros de jogos, mas enfocando-se no Role Play. Mas tudo isso de uma forma diferente do já feito até hoje (não será algo como "em uma fase você voa de avião e o gênero passa para *simulador*e, em uma outra, luta contra inimigos, passando a um game de *luta*"). Através das demais informações cedidas, é possível se acreditar que Berkley é um simulador de vida real. Ou seja, você pode fazer qualquer coisa, desde praticar esportes (jogando um game de esportes) até dirigir e participar de corridas de moto. O incrível "vários modos de se chegar a um objetivo". Entretanto, nada confirmado sobre a obra prima da AM2 até o dia da conferência. Quanto ao console em si, somente a confirmação da capacidade de expansão do console. Futuramente você poderá adaptar periféricos para adicionar mais RAM ou até mesmo novas versões dos chips Power VR2. Uma forma de tornar o console adaptável ao mercado e à altura de seus concorrentes. Parece que a Sega aprendeu com os erros cometidos anteriormente. Aliás, ainda estão marcados games a serem lançados para Saturn até o terceiro trimestre de 99. Entre eles estão **Shining Force Premium Pack** (um pacote com os três Scenarios e mais um CD bônus, com lista de inimigos, ilustrações e outras curiosidades) e **Langrisser Tribute** (a coletânea de Langrisser 1 ao 5). Ótima oportunidade para os proprietários do 32-bit da Sega.

A Big N desesperada?

Parece que a "febre de jogos para Dreamcast" vem preocupando a antes toda poderosa Nintendo. Em um contrato assinado com a Lucas Arts e envolvendo uma soma imensa de dólares, o N64 terá prioridade para todos os games da série Star Wars. Em outras palavras, qualquer título lançado da série terá primeiro sua versão no N64 e, somente após seis meses o mesmo game poderá ser convertido para outros consoles. Sinais de desespero quanto à quantidade de games? Talvez...

Final Fantasy: The Movie

"Final Fantasy: The Movie será a realização do sonho de criar uma nova forma de entretenimento unindo games e filmes através do que há de mais avançado na computação gráfica". Esta frase, de Hironobu Sakaguchi, vice-presidente da Square of Japan, criador da saga de Final Fantasy e diretor do filme, é a melhor forma de descrever FF: TM. Com enredo de Al Reinert (ganhador do Oscar de melhor storyline para Apollo 13), o filme se passa em 2065, levando para o cinema a mesma idéia principal dos games: "a história de fantasia definitiva sobre a vida e a morte". Criado nos estúdios da Square em Honolulu, FF:TM será inteiramente em CG, com os gráficos mais realistas já criados em computador, conseguindo transpor as emoções humanas aos personagens digitais. Com previsão para a metade de 2001 e distribuição mundial em parceria com a Columbia Pictures (exceto no Japão e leste da Ásia, onde a Gaga-Humax se encarregará disso), Final Fantasy: The Movie será, para todos os fãs, exatamente o que Sakaguchi disse. A realização de um sonho...

Model 4

Quem pensava que a carreira das placas da série "Model" acabou com a chegada da revolucionária Naomi se enganou grandemente. Com o anunciamento do desenvolvimento da quinta placa Model (se contarmos também a Model 3 - Step 2) de arcades, capaz de gerar, segundo rumores, mais de vinte milhões de polígonos simultaneamente, a Sega revelou que não pretende abandonar suas máquinas. Segundo o vice presidente da Sega of Japan, "estamos desenvolvendo a Naomi agora, mas isso não significa que já desistimos de nossas placas de alto custo, mas equipadas com o que há de mais avançado tecnologicamente".

RAPIDINHAS Especial

Sega Dreamcast estoura no Japão e vende mais de cento e quarenta mil unidades nos primeiros três dias pós-lançamento

As centenas de cartazes nas principais cidades do Japão colocados há dias do lançamento já anunciavam o estrondo que o novo console da Sega faria. No dia 27 de novembro, a cena nas ruas se repetia constantemente, indo desde Tóquio até Kyoto. Centaenas de centenas de consumidores comprando o novo console, fazendo filas colossais na frente das principais lojas de departamento do país e a imprensa japonesa se esforçando para cobrir cada minuto do mega-evento. O Japão fora pintado de laranja naquela sexta-feira. Sem mencionar que, em Tóquio, os líderes da Sega em pessoa, Soichiro Irimajiri (presidente da Sega of Japan, à direita na foto) e Yukawa (diretor do setor de administração da empresa, à esquerda), saudavam os jogadores que madrugaram diante das lojas para comprar o Sega Dreamcast. Os mais prevenidos começaram as filas a partir das duas horas da manhã, uma vez que os rumores de somente uma pequena remessa ter sido liberada causou certa histeria. As lojas abriram suas portas às oito e meia (cerca de uma hora antes do habitual), recebendo a leva de consumidores fanáticos. Para evitar problemas de estoque, as lojas permitiam somente a compra de um console por pessoa mas, se você entrasse novamente na fila, poderia comprar mais um console. E não raras eram as pessoas que saíam com duas ou três unidades laranjas. Mas nem todas as medidas anti-falta poderiam contar com o público japonês. À uma hora da tarde a maior parte das lojas estava com suas reservas esgotadas. Em três dias, o Sega Dreamcast vendeu um total de 140.830 unidades, enquanto mais de nove mil foram usadas para fins promocionais (concursos, televisão, mostruário, etc). Em outras palavras, **a Sega vendeu todas as cento e cinquenta mil unidades num período de três dias**, um número assustador se comparado às vendas dos demais consoles da empresa. Assustador, sim, mas esperado, considerando-se o potencial da máquina e a qualidade dos games na data de lançamento. *Virtua Fighter 3 Team Battle* vendeu 131.888 unidades (ou seja, 94% dos proprietários de Dreamcast compraram o game), ocupando o segundo lugar no ranking da preferência no mercado japonês, perdendo somente para The Legend of Zelda do Nintendo 64. *Godzilla Generations* (22.079 unidades e 16º no ranking), Pen Pen Tricelon (17.079) e July (14.013) não foram tão bem assim. Depois que os números foram divulgados, Irimajiri apenas lamentou não poder entregar as duzentas mil unidades planejadas no dia 27, mas está seguro que entregará mais quinhentas mil até o final de 98. No Japão, duas coisas são necessárias para o sucesso de um console: poder e bons games. "Poder" o Dreamcast já mostrara ter há tempos. Quanto a bons jogos, VF3TB não segurará a barra por muito tempo. Mais do que nunca, é essencial para a empresa lançar rapidamente jogos de qualidade e aproveitar o embalo de sucesso do console.

RAPIDINHAS Especial

Gradiente apresenta os lançamentos dos novos produtos para Game Boy e Nintendo 64 para o mercado brasileiro neste final de ano

No dia dois de dezembro a Gradiente, detentora dos direitos dos títulos da Nintendo no Brasil, realizou uma conferência para o anúncio de seus lançamentos para a temporada 98 / 99 no mercado nacional. A equipe da Gamers esteve presente e conferiu os novos produtos. O destaque incontestável no evento fora *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (que você confere mais adiante, ainda nesta edição), para Nintendo 64, com todos os seus 256 Megabits de memória. O game será lançado no Brasil com um exclusivo manual em português. Em um dos telões, um vídeo incrível com vários trailers do game era apresentado, acompanhado também por trechos de *Turok 2: Seeds of Evil*, o segundo game a utilizar o cartucho de 256 Megabits, trazendo o solitário índio Turok para diversas fases no modo Multiplayer ou de um único jogador, contando com mais de trinta tipos de armas. Outro game que chamara bastante atenção pela qualidade fora *Star Wars: Rogue Squadron*, resultante da união da Nintendo com a Lucas Arts. Incorporando um dos melhores pilotos da aliança rebelde, você deverá escolher entre as várias naves (indo desde a imortal X-Wing, passando pelas não tão famosas Y-Wing, A-Wing e V-Wing, até chegar ao Snowspeeder) e cumprir as mais variadas missões, como escolta, caça e captura, combate, etc. Entre os outros lançamentos para o 64-bit da Nintendo estavam *Superman* (baseando-se na série de desenhos criada pelos estúdios da Warner Brothers), *WWF: Warzone* (com os lutadores brutamontes da World Wrestling Federation), a versão nacional de *Missão: Impossível*, *Body Harvest* (com soldado Adam Drake enfrentando os gigantescos insetos alienígenas em diversas épocas da história), *WipeOut 64* (que, assim como TLOZ:OOT, você confere nesta edição), *Top Gear Overdrive* (que promete corrigir o erro que fora Top Gear Rally), *F-Zero X* (trazendo de volta todas as emoções do clássico de Super NES), *Fifa Soccer 99* (continuação da saga de futebol da Electronic Arts) e Buck Bumble (a abelha armada até os dentes). Durante o evento também houve o lançamento do Game Boy Color. Com capacidade de gerar cerca de trinta e duas mil cores em sua tela de cristal líquido anti-reflexo, com cores bastante vivas, animação suave e gráficos altamente definidos, o portátil conta já com uma gama incrivelmente grande de jogos, uma vez que ele suporta também os games do antigo Game Boy e Game Boy Pocket. Isso, sem contar os títulos exclusivos, como *Tetris DX* (usando e abusando da capacidade de cores do GBC, com três modos de jogo), *Pocket Bomberman* (em um estilo completamente diferente, deixando um pouco de lado a estratégia das bombas e tornando-se um game de plataforma), *Quest for Camelot* (um adventure baseado no longa de animação dos estúdios Warner), *Turok 2* (uma versão plataforma do título de N64) e *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX* (um remake, colorido e com duas áreas novas). Para o Game Boy Pocket, dois lançamentos. O primeiro deles, uma versão de *James Bond 007*, um divertido adventure onde você deve realizar diferentes missões. O segundo, as versões Azul e Vermelha (cada uma com seus próprios tipos de monstros) de *Pokémon*, os Pocket Monsters da Nintendo que são febre no Japão. Segundo Gilson Lima, Gerente de Marketing da Nintendo / Gradiente, "além destes lançamentos, muitas novidades irão fazer a cabeça da galera no próximo ano".

ESPAÇO DO LEITOR

CLUBES

RESIDENT EVIL S.T.A.R.S. CLUB - A divulgação do nosso clube publicada na edição nº 32 saiu com o endereço errado. Se você escreveu e não obteve resposta, escreva novamente para: Rua Três, 28 - Kobayat Líbano CEP 13403-236 Piracicaba - SP

PLAY ALL GAMES CLUB - Destina-se entre outras coisas a enviar e receber truques, manhas e passwords de Mega, Super NES, PSX, Saturn, N64 e PC. Os interessados devem escrever para: Rua Nanuque, 215 - Apto. 171 - Vila Leopoldina CEP 05302-030 São Paulo - SP

TEAM FIVE CLUB - Envie sua carta com dicas ou solicitando dicas para: Rua Alberi Vieira dos Santos, 09 - Jaçanã CEP 02281-216 São Paulo - SP

NEW GAMES CLUB - Rua José Deperon, 232 - Vila Santa Teresinha CEP 13650-000 Santa Cruz das Palmeiras - SP

DARK GHOST CLUB AND GAME FUTURE - O Clube do video game. Temos jornalzinho e carteirinha. Escreva já! Rua Baronesa de Uruguaiana, 63 casa 2 - Lins de Vasconcelos CEP: 20710 - 310 Rio de Janeiro - RJ Fone (021) 201 - 0579 E-mail: dgc.gamefuture@zipmail.com.br

CLUBE RESIDENT EVIL - Temos carteirinha, jornal e tudo sobre Resident Evil 1 e 2. Rua Cajuru, 200 - Cascadura CEP 21211 - 040 Rio de Janeiro - RJ

CLUBE "?" - Sem fins lucrativos, buscamos sócios que gostem de jogar e debulhar o Playstation. Rua 5 nº 15 - Vila Rio Vermelho CEP 76330 - 000 Jaraguá - GO

WORLD GAME CLUB - Rua Altevir de Lara, 261 - Jardim Guanabara CEP 83045-220 São José dos Pinhais - PR

CLUBE LIGHT FORCE - Para se associar, basta mandar uma dica de qualquer jogo do Super NES. Não precisa mandar dinheiro. Av. Getúlio Vargas, 1033 - Bairro da Prata CEP 58101-200 Campina Grande - PB

NOTA: não nos responsabilizamos pelo envio de dinheiro para os Clubes.

NÚMEROS ATRASADOS

As últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque: ao preço da última edição em banca, mais custo de postagem, por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505 - Osasco/ SP - Cep: 06053-990 - Fone (011) 810-4800 - Fax (011) 868-3018, pelo E-mail: dinap.na@email.abril.com.br, via Internet http://www.dinap.com.br. Horário de atendimento de Segunda a Sexta, das 8:00 às 21:30, Sábado das 8:00 às 13:00. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelo cartão Visa, Credicard, Diners, American Express ou Solo.

RIVAL SCHOOLS

Tenho algumas dúvidas no jogo Rival Schools.
1- Vocês disseram que todos os personagens, sejam eles secretos ou normais, são selecionáveis desde o início. Porém, se colocarmos no modo Arcade, o Quick Select (quase me matei para descobrir isso no menu), podemos perceber que ainda faltam 4 personagens para serem selecionados. As questões são: o que fazer para conseguir liberá-los? Os personagens são os mesmos no CD Arcade e Evolution? 2- Existe realmente um final anime em qualquer um dos CDs? Cheguei ao final tanto no Arcade quanto no Evolution e a única coisa que apareceu foi uma ceninha parada com o personagem que eu tinha escolhido e nada de anime. Tirando o final do CD Evolution que possue um anime igual para todos os personagens. Mas o que mais me intrigou foi que, sem mais nem menos, apareceu um personagem novo no Evolution, Hinata 2. Joguei com ela e, no final, cheguei a um cenário que ainda não tinha visto. Lutei contra Daigo, venci e então Hinata teve um final descente e personalizado. A pergunta é: por quê? Só os personagens secretos têm final personalizado? Estou fazendo algo errado, ou meu CD está com problema?

Renata A. Berdaky Nobre - Diadema - SP

Olá, Hinat... Digo, Renata... Tudo OK? Bem, como não é sempre que recebemos uma carta tão ilustre, vamos às suas dúvidas! 1- Dissemos que todos os personagens, sejam eles secretos ou convencionais "do arcade" são selecionáveis desde o início. Mas, como você disse, além dos dois personagens inéditos da versão para PS, existem, tanto no CD Arcade quanto Evolution, quatro quadrinhos escuros. Neles, você encontrará variações das personagens femininas do game (exceto Akira, que já possui duas versões, sendo uma delas sem capacete). Elas são liberadas ao se terminar com todos os componentes de uma mesma escola (Hinata + Kyosuke e, em seguida, Hinata + Batsu para se conseguir a Hinata 2, com roupa de vôlei). Assim, você terá, além de Hinata 2, uma Tiffany de uniforme, uma Natsu de uniforme e uma Kyoko em trajes de dormir. E o melhor: todas elas possuem seus próprios Team Up Attacks, diferentes das originais, além de finais próprios e oponentes próprios além de Hyo. 2- O final ao qual nos referimos foi exatamente o anime do Evolution Disc. E quanto a estar fazendo algo de errado ou seu CD estar com problema, é bem provável que esteja fora de cogitação. Respondidas as perguntas?

Oi pessoal e amigos da Gamers! Esta é a primeira vez que escrevo e primeiramente gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho. Tenho algumas dúvidas sobre Rival Schools:
- É possível escolher os personagens secretos no Evolution Disc? Como conseguir isto?
- Como faço para salvar a "editação" do personagem, sem terminá-lo?
Para terminar, gostaria de saber porque vocês não têm publicado cartas de leitores de Minas, estamos nos sentindo discriminados!

Paulo Henrique Miranda - Contagem - MG

Hey PH, você está cometendo uma injustiça! Aqui na redação não existe nenhum tipo de discriminação (hey! Ouviram? Essa foi para vocês, defensores do Saturn / N64 / Playstation!). Somos imparciais ao máximo e publicamos as cartas com as dúvidas mais abrangentes. Portanto, nada de discriminação, ok? Vamos às dúvidas! 1- Vide a carta da Hi... Renata, acima. 2- Você deve escolher a penúltima opção, de cima para baixo, e salvar no diário. Ah, e pessoal de Minas: ânimo! Comecem a escrever para nós!

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

Pessoal da redação da Gamers, sempre tive curiosidade de saber o que é preciso para ser piloto de uma revista de Games. Fora isso, vocês têm mais informações sobre Resident Evil 3?

Wagner Victório Botelho - São José dos Campos - SP

Ora, você realmente quer saber o que é necessário para se tornar um piloto de revista de games, certo? Bem, foi você quem pediu! Primeiro, preferimos ser chamados de redatores (piloto é aquele que apenas joga), pois ficamos mais tempo escrevendo do que jogando (infelizmente). Você deve gostar de video game (algo muito lógico e simples), de escrever, testar dicas (mesmo sendo chatas) e se interessar por outras línguas, principalmente inglês e japonês. E também tem que suportar o corre-corre que há em toda redação. Agora, falando em Resident Evil 3, não há muita coisa, confira pequenos detalhes nas Rapidinhas da seção Game News.

E aí, galera da Gamers! Tudo bem? Estou muito furiosa (não com vocês, que são uns anjos!), tenho um N64 e até agora nada de RPG de qualidade. Zelda parece o Mandrake: faz que vai mas não vai. Agora, espero que seja lançado desta vez, né? Só que ninguém tá preocupado em fazer outros RPGs. Ninguém vai jogar Zelda o resto da vida! Bom mesmo era o tempo do Super NES, tinha um montão de RPGs com bons gráficos e histórias envolventes. Que tal Mario RPG para N64? Ficaria bom! Eu não estou pedindo muito, mas cadê a competitividade? Enquanto isso, o pessoal que tem Playstation e adora falar mal da Sega e da Nintendo, vive dizendo "eu tenho Final Fantasy VII e você não tem!", e se diverte com Parasite Eve, Final Fantasy VIII e Xenogears. Espero que minha espera por Zelda seja realmente compensada. Meu irmãozinho querido está me ameaçando neste momento para que eu pergunte algumas coisinhas:

- Quando sairá (se sair) Castlevania e Hybrid Heaven para N64?
- Qual a possibilidade da Square ficar com remorso e lançar um joguinho para Nintendo 64?

Por favor respondam se não ele rasga meus gibis da Sailor Moon e meu dicionário de alemão! E porque não tem mais assinatura? Aqui onde moro é super difícil encontrar a Gamers, a única coisa que não falta nas bancas é revistinha de sacanagem. Tchauzinho e espero que gostem da minha Aeris.

Livia de Oliveira Barros - Campo Grande - MS

As coisas mudaram bastante, desde os anos dourados do Super NES, Li (se nos permite chamá-la assim...), mas não se preocupe. Acredite, Zelda é simplesmente incrível e arrasador; você confere uma super avaliação mais adiante. Algumas empresas estão tirando bastante proveito da capacidade do console da Nintendo, Zelda é a prova! Tá certo que N64 não tem muitos RPGs, e de qualidade como os que você citou para PSX, mas as coisas podem mudar novamente. O lançamento de Castlevania está previsto para aproximadamente Fevereiro (no Japão), quanto a Hybrid Heaven, dê uma olhada na seção Game News desta edição. Ouvimos rumores de que a Square tinha idéias de lançar Seiken Densetsu 4, mas como são apenas rumores, não dá para confiar. Mas nada impede que a Square venha a produzir futuramente alguns games. As assinaturas estão suspensas (devido a alguns probleminhas técnicos). Respondidas as perguntas, avise para seu irmãozinho não amolar mais (rasgar inocentes revistas da Sailor Moon e um dicionário de Alemão não leva a nada). Até a próxima...

FORA DO AR

Na edição nº 33, na página 37, vocês disseram que no jogo Real Bout Dominated Mind do Playstation, se conseguisse chegar até o Billy Kane com mais ou menos 600.000 pontos você iria enfrentar Geese, e se o matasse e terminasse o jogo, iria obter o golpe secreto dos personagens. Aí é que está o problema, eu consigo 700.000 e não consigo enfrentar Geese. Será que estou fazendo alguma coisa errada?

Frederick Emmanoel Fairick Campos - Vitória - ES

Parece que muitos ficam com a pulga atrás da orelha, mas vamos tirar logo uma conclusão, certo Frederick (e quem mais estiver com dúvidas neste game)? Bem, de acordo com nossas pesquisas, o truque especificado na Gamers nº 33 não estava errado, você deve conseguir realmente mais de 600.000 pontos antes de chegar a Billy kane. Fazendo tudo certo, Gesse vai aparecer (se você jogou e terminou várias vezes este game, deve ter notado que ele não aparece normalmente, a não ser que você faça a pontuação mencionada). Termine o game normalmente com todos os personagens, fazendo o esquema supracitado e detone White. Pronto, o golpe está habilitado. Caso não funcione, então tente abrir primeiro todas as opções do game (o Omake e as opções que vão dentro dele), então acabe com todos os personagens e tente tirar o título "Genius Fighter". Para conseguir tal título você deve tirar, pelo menos, nota AA em cada luta ou algumas notas SS. A coisa não vai ser fácil, e vai exigir um bom tempo para fazer tudo isso (aproveite as férias escolares para tirar algumas horas de diversão). Certo, está aí a solução de todos os seus problemas neste super game de pancadaria da SNK para Playstation. Se houver mais dúvidas, pode nos mandar que tentaremos resolvê-la, mas se não houver, nos escreva do mesmo jeito. E mais uma vez, voltemos à nossa programação normal...

E aí galera da Gamers! Já salvei vários jogos graças a vocês. Estou precisando de uma ajuda no jogo Metal Gear Solid, estou no segundo CD e preciso pegar mais dois "PAL Key". Já tenho um amarelo e preciso de mais dois de cores diferentes para colocar nos três computadores da sala em frente ao robô Metal Gear. Agradeceria se fizessem uma especial com este jogo detonado!

Thiago G. da Cunha - Praia Grande - SP

Agradecemos a preferência, mas vamos logo tirar esta dúvida. Na verdade você já tem os três cartões PAL, durante a explicação de Otacon (como deve usar e tal), ele soluciona a pegadinha existente no cartão. O mesmo é feito de um material de liga de memória, que muda de forma conforme a temperatura ambiente, sacou? Fique parado em um lugar bem frio (onde você enfrentou Vulcan Raven) por alguns instantes e vá colocar o cartão. Depois siga para um lugar bem quente (começo desta mesma parte do game) espere alguns instantes e volte para inserir o cartão. Pronto, simples não? Só mais uma coisa, procure pela Gamers Especial nº 30 nas bancas. que você termina o game fácil, fácil, entendendo um pouco do enredo e mais alguns truquezinhos.

%%

Caros amigos da Gamers, meu nome é Marcio mas sou conhecido como Andy X. Sou fã especialmente de Mega Man (fiz questão de terminar todos os que me vieram à mão, totalizando 22, incluindo o Mega Man de Marvel Vs. Capcom). Mas vamos ao que interessa: na edição 34, a matéria sobre The King of Fighters '98, vocês encheram 7 páginas com combos realmente já manjados, desde a época de Street Fighter (claro que na época eles não eram tão lincáveis), são aqueles de chute e socos fracos. A maioria deles são inúteis, como por exemplo, porque eu faria com o Terry o combo: voadora com chute forte, ↓chute fraco, ↓soco fraco, ↘soco forte, ←↙↓↘→+chute seguido de um →↓↘+soco, se eu posso substituir ↓chute fraco, ↓soco fraco por soco forte em pé que também dá dois hits, seguido do golpe de ligação ↘soco forte, ←↙↓↘→+chute seguido de um →↓↘+soco. Além do mais para esses golpes fracos contassem hit seria preciso que o adversário estivesse no canto e mesmo assim não funciona perfeitamente. Já o de soco forte duplo funciona plenamente em qualquer situação e em qualquer adversário (no caso desse combo, funciona melhor vindo direto do chão, excluindo a voadora, e poderia até aumentar a quantidade de socos e chutinhos). Esses chutinhos e soquinhos cuidam melhor dos combos que não contam hits pois o sistema de combos de TKOF98 não é tão complexo como em Real Bout Fatal Fury.

Alguns combos que funcionam bem em VS Mode

Terry - Voadora forte, soco forte em pé (2 hits), ↘ soco forte: daqui pode se optar por ←↙↓↘→ + chute, →↓↘ + soco, ou ↓↘→↓↘→ + chute, ou o Power Geiser ↓↙←↙→ + soco

2º - Voadora forte, soco forte em pé, →soco fraco (2hits): ↓↘→+ soco, ou ↓↙← + soco fraco ou chute fraco.

RB2 Andy - Voadora forte, soco forte (2hits): ↙→+soco, seguido de ↓↘→ + soco; ou →↓↘ + soco: ↓↙← + soco; ou ↓↘→↓↘→ + soco

2º - Voadora, chute fraco em pé, ↘soco fraco (2hits): seguido de qualquer outra combinação anterior

Andy 97 - Voadora forte, soco forte e, antes do 2º hit, interrompa com ←↙↓↘→+soco (4hits): ↓↙←↙↓↘→ + chute; ou voadora

Cris (Orochi) - Voadora, soco forte, →soco fraco: ←↙↓↘→ + chute, →↓↘ + soco; ou ↓↙←↓↘→ + soco (a Cris comum só muda os golpes especiais e Danger Moves após o sinal). Antes que me esqueça, qual a previsão para Mega Man X5? E deixo meu descontentamento pela falta de diálogos do TKOF98 e pelos finais que ficaram patéticos. Por que Rugal ficou tão poderoso? Como se habilita os secretos de Real Bout Special Dominated Mind (o computador corre contra minhas magias e não se machucam, como se faz isso?)?

Marcio Muniz Menezes - Nova Iguaçu - RJ

Deu para ver que você é entendido, ou melhor, entende de KOF. Não temos previsão de Mega Man X5 e ainda têm alguns Mega Man que você não jogou, pois na nossa conta são 26: 6 para o Nintendinho, 1 para o Game Gear, 1 para o Mega Drive, 5 para o Game Boy, 6 para o Super NES, 3 para Sat/PS, 2 para o PS e 2 para o Arcade. Os secretos aos quais você se refere são só golpes, certo? Confira os detalhes no Fora do Ar. Caso esteja falando de personagens secretos, só há White e mesmo assim só na base de Game Shark. No caso de poder atravessar magias (e até mesmo magias especiais), coloque para →+▲ quando o inimigo usar golpes ou especiais (não é garantia, mas só funcionará quando você estiver perto do inimigo). Mas tente fazer este comando quase ao mesmo tempo em que o inimigo usar o golpe. ***Obs.:*** *só não vale apelar com os camaradas hein!?*

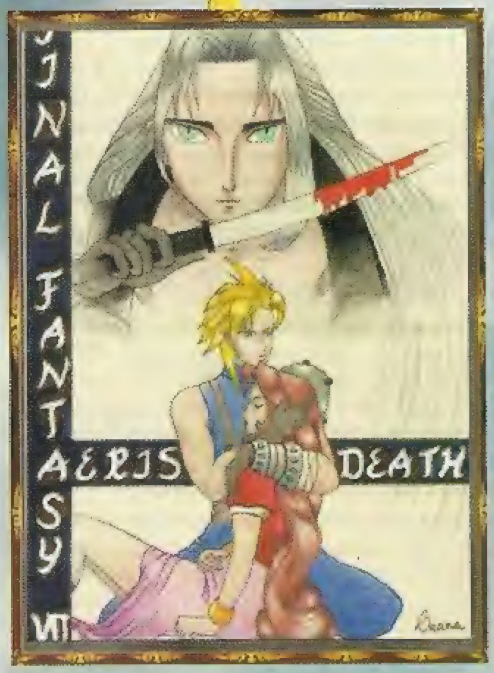
FERAS DO TRAÇO

Mario Tadeu Olofo
São Paulo - SP

Flávio C. O. Carvalho
Taguatinga Sul - DF

Danilo Ventura
São Paulo - SP

Luana Rosa de Almeida
Gama - SF



Caio Thiago A. Oliveira
Teresina - PI

Isaias Waldir Mewius
Porto Alegre - RS

Diocir A. Junior
São Paulo - SP

Alexandre M. de Oliveira
Rio de Janeiro - RJ

Cecília R. Nazaré
Bela Vista - MS

Eduardo da Costa Hilário
Paraíba do Sul - RJ

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

LANÇAMENTO

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs. Capcom
Tekken III

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROFISSIONAIS
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION **NINTENDO 64**
SATURN

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

PLAYSTATION

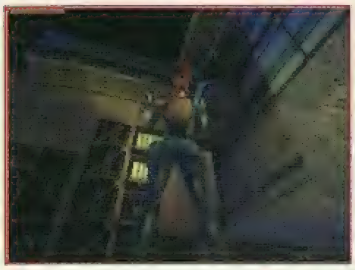
TOMB RAIDER 3: ADVENTURES OF LARA CROFT

Pular de fase

Durante o jogo, pressione rapidamente L2, R2, L2 (2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (4x), R2, L2, R2 (4x), L2. Se entrar corretamente, Lara dirá "Nope".

Todas as armas, medkits, flares e cristais de save

Durante o jogo, pressione rapidamente L2, R2 (2x), L2 (4x), R2, L2, R2 (2x), L2, R2 (2x), L2 (2x), R2, L2 (2x), R2. Se entrar corretamente, Lara dará um grito.



Energia cheia

Durante o jogo, pressione rapidamente R2 (2x), L2, R2, L2 (6x), R2, L2 (3x), R2, L2 (5x). Se entrar corretamente, Lara dirá "Ahhhh".

Race key na Lara's home

Na Lara's home, pressione rapidamente R2, L2 (3x), R2, L2 (6x), R2, L2 (5x), R2, L2 (2x). Se entrar corretamente, Lara dirá "Nope".

Todos os secrets

Durante o game, pressione rapidamente L2 (5x), R2, L2 (3x), R2, L2, R2, L2 (2x), R2, L2 (2x), R2, L2 (2x). Se entrar corretamente, Lara dirá "Ahhhh". Habilitando este código também irá destravar o level bônus "All Hallowed".

DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3TB

Jogue com personagens das letras da tela de record

Coloque o cursor sobre Akira, pressione Start, sobre Lion, pressione Start, sobre Pai e pressione A.

Jogue contra personagens das letras da telas de record

Coloque o cursor sobre Akira, pressione Start, sobre Lau, pressione Start, sobre Pai e pressione A. Note que você não encontra Dural no modo 1P quando usa este truque.

Jogue com Silver Dural

Pressione Start + X + A na tela de seleção de personagens. Para Gold Dural pressione Start + Y + A. Nota: funciona apenas no Training Mode.

NINTENDO 64

G.A.S.P. FIGHTER'S NEXTREAM

Boss Code

Na tela título, entre com ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.

Estágio secreto

Destrua os 10 edifícios em uma fase, vá para a tela Stage Selection e pressione Start para escolher o estágio secreto.

NINTENDO 64

BODY HARVEST

Armas mais poderosas

Entre com ICHEAT como nome e comece um novo jogo. Enquanto estiver jogando, pressione ↓, ↑, botão de tiro, botão de tiro, ←, →.

PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo de Spyro The Dragon

No menu principal, pressione ↑ (2x), ↓ (2), ←, →, ←, →, □.

PLAYSTATION

THE FIFTH ELEMENT

Cheat mode

No menu principal, pressione L1, L2, R2, R1, Select. Então as opções para level select, vidas infinitas, armas, itens e todas as seqüências de FMV poderão ser acessadas.

NINTENDO 64

FLYING DRAGON

Nível de dificuldade mais fácil

Coloque o cursor sobre a opção de dificuldade "Easy" e aperte repetidamente ← até a opção "Very Easy" aparecer.

Nível de dificuldade Very Hard

Coloque o cursor sobre a opção de dificuldade "Hard" e aperte repetidamente → até a opção "Very Hard" aparecer.

NINTENDO 64

GEX: ENTER THE GECKO

Titanic Level: Geques Cousteau

Quando começar o jogo, vá para o lugar em frente ao primeiro arco onde você pode escalá-lo. Vá até o topo do arco, pule para a plataforma e ela te levará para o level secreto Geques Cousteau.

Ultimate Password

Para 99 vidas e todos os remotes, entre com a password "M758FQRW3J58FQRW4!". Obs.: o ponto de exclamação é para ser inserido.

PLAYSTATION

THE KING OF FIGHTERS KYO

Todos os personagens

Complete o capítulo Asia, com Kyo no Level 10. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Chris, entre com L1 + L2 + R1 +R2 para poder usar todos os personagens secretos, incluindo Orochi.

PLAYSTATION

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Level select

Deixe o jogo carregar e pressione L2 (2x), R2 (2x) quando a mensagem "Checking Memory Card" aparecer. Então, uma tela de seleção de level irá aparecer quando o game começar.

Invencibilidade e itens

Pause o game e pressione L1, L2, L1 (3x), L2 (3x), ○, ▲, □, ○, ▲, □. Se entrar corretamente, o ninja se tornará um esqueleto. Repita o código para voltar ao ninja mantendo os itens extras.

Obter a espada

No menu principal, pressione ←, → (2x), ↑, X (2x), □.

Mime modo

Quando " Start " começar a piscar, aperte L2 (3x), Select (3x), R2 (3x).

• APARELHOS EM GERAL • CARTUCHOS • CD's ORIGINAIS

VENHA PARA O MUNDO DOS GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA Especializada

Garantia de QUALIDADE

Confira!

NETUNIA

NETUNIA IMPORT. EXPORT CORP.

Despachamos Imediatamente a sua compra para todo o Brasil.

Aceitamos todos os cartões de crédito.

FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 825-7653

NINTENDO 64

EXTREME-G 2

Blurry Mode: No lugar do seu nome escreva FLICK para a tela ficar toda embaçada.

Largada rápida: Para uma largada rápida com qualquer bike, acelere até ficar próximo ao segundo bloco no speed meter. Quando o anunciador disser "go", imediatamente segure Z para à frente dos outros corredores!

Visão de cima: Entre com SPYEYE no lugar do seu nome na tela enter name (não na tela de password) que pode ser encontrada na tela de seleção de bike no Contest mode, e você correrá no estilo XG2 Micro Machines.

Tela giratória: Se a velocidade de XG2 não for suficiente para causar náuseas, entre com SPIRAL na tela bike options (aperte R na tela de seleção de bike e Z para voltar).

Spectre Superbike: Para habilitar a Spectre, termine o Extreme Contest-Meltdown em 1º lugar em todas as pistas.

Super velocidade: No lugar do seu nome entre com XXX.

Tron Mode: Entre com NEUTRON no lugar do seu nome para ativar o Tron mode.

Ugly Mode: Para ficar com os gráficos sem antialising, entre com PIXIE como nome.

Nitro infinito: Entre com NITROID no lugar do seu nome para obter nitro infinito.

Shields e Lasers infinitos: Entre com XCHARGE como nome para shields e lasers infinitos.

Armas infinitas: Entre com MISTAKE no lugar do seu nome para obter armas infinitas.

Venom Superbike: Para correr com a super velocidade da Venom Bike, chegue em primeiro no Atomic Contest, ou entre com a password: 868QCMH3H9HT

Wasp Superbike: Para correr com a segunda superbike, termine o Contest Mode na velocidade Critical Mass, ou entre com a password: 55Hz1MH3H9H1

Wipeout Mode: Comece uma competição e entre com "2064" como nome na tela name entry. Isto irá converter as motos e aviões futuristas.

Wireframe Mode: Entre com LINEAR como seu nome para ativar o wireframe mode.

Nota: para desativar os efeitos, entre com o código novamente.

NINTENDO 64

OFF ROAD CHALLENGE

Pista El Cajon

Na tela de seleção de pista, segure ↑ e pressione L + R. Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som. Coloque o cursor sobre El Paso, segure Z e pressione o botão de aceleração.

Pista Flagstaff

Na tela de seleção de pistas, segure ← e pressione L. Coloque o cursor sobre Mojave, segure Z e pressione o botão de aceleração.

Pista Guadalupe

Na tela de seleção de pistas, segure ↓ e pressione R. Coloque o cursor sobre Vegas, segure Z e pressione o botão de aceleração.

Largada rápida

Na largada, antes da palavra "Set" desaparecer completamente da tela, pressione A.

Veículos bônus

Pressione um dos seguintes botões abaixo na tela de seleção de veículos para obter o veículo correspondente.

C-▲: 4x4 Monster
C-▼: Punisher
C-▶: The Crusher
C-◀: Thunderbolt

PLAYSTATION

BUSHIDO BLADE 2

Jogue com os sub-personagens

Vença o battle (story) mode decisivo mantendo ambos os sub-personagens vivos. Então, os sub-personagens poderão ser usados em qualquer outro modo de jogo.

Slash Mode

Vença o Boss mode sem usar continues. Então, uma opção para "Slash Mode" irá aparecer no menu principal.

Hundred Slashes Mode

Vença o game com os seis personagens normais.

Chanbarra Mode

Derrote todos os treze chefes no Action (Boss) Mode sem usar continues. Então, no menu principal, coloque o cursor sobre a opção "Link Mode" e pressione ↓ (2x) para acessar o Chanbarra mode.

DICA DO LEITOR

Nintendo 64

F-ZERO X (AM)

Todas as naves

Para escolher todas as naves, na tela de escolha de modos, pressione: L, Z, R, C▲, C◀, C▼, C◀, C▶ e Start.

Alexandre Narciso da Silva
São Paulo - SP

Playstation

COOL BOARDERS 3

Habilitar todas as pistas

Entre com "WONITALL" como nome no Tournament Mode.

Habilitar todos os boarders

Entre com "OPEN_EM" como nome no Tournament Mode.

Big Head Mode

Entre com "BIGHEADS" como nome no Tournament Mode.

Playstation

FUTURE COP: L.A.P.D.

Todas as armas bônus

Entre com a password "SYMR-GOBRRL".

Todas as missões completas e todas as armas bônus

Entre com a password "DYPYFASRHUR" ou "DYSIFAS-RHY".

Munição para a Machine Gun

Pause o game e coloque o cursor sobre "Sound FX Volume" na tela de options. Depois pressione □, ○, Select, X, Select, X, ○, □, selecione a opção "Quit" e depois "Yes" para confirmar. Se o código entrar corretamente, a tela irá piscar.

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

HYPER GAMES

Nintendo 64
Sega CD 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP

FONE: (011) 260-1393
FAX: 261-1020

FLIPPER GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES

- CONSERTOS
- TRANSCODIFICAÇÃO
- DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
- COMPONENTES E KITS
- CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
- PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
- TUDO VIA SEDEX

Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP - 03635-000 Fone: (011) 6941-6478 (loja)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo

Locação e playgame de:

SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64

ARCADES: Mortal Kombat 4, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter Marvel Vs. Capcom

LOCADORA

GON GAMES

Locação de CD's Musicais

Grande acervo de Games & CD's

OS MELHORES VÍDEOS/FILMES DA CIDADE

PRONTA ENTREGA

Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

PROGAMES

SEJA UM FRANQUIADO PROGAMES!
É MAIS FÁCIL DO QUE VOCÊ IMAGINA.

SOLICITE MATERIAL INFORMATIVO VIA INTERNET OU JUNTO AO NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING.

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000
Tel.: (011) 3641-0444 - E-mail: progames@node1.com.br

GAME SHARK

PLAYSTATION

BUSHIDO BLADE 2 (AM)

Habilitar Utsusemi
..... 3009BC7F 0003
Habilitar Red Shadow
..... 3009BC80 0003
Habilitar Tsubame
..... 3009BC81 0003
Habilitar Sazanka
..... 3009BC82 0003
Habilitar Suminagashi
..... 3009BC83 0003
Habilitar Nightstalker
..... 3009BC84 0003
Habilitar Matsu Mushi
..... 3009BC85 0003
Habilitar Hongou 3009BC89 0003
Habilitar Katze 3009BC8A 0003
Habilitar Highway Man
..... 3009BC8B 0003
Habilitar Chihiro . 3009BC8C 0003
Habilitar Utamaru
..... 3009BC8D 0003
Habilitar Toni Umeda
..... 3009BC8E 0003
Habilitar Iso Hachi
..... 3009BC8F 0003
Habilitar personagem bônus 1
..... 3009BC90 0003
Habilitar personagem bônus 2
..... 3009BC91 0003

XENOGEARS (AM)

(Feitos e testados na versão 2.3)

Citan

Level Up 8006DA2C 0001
HP infinito 8006DA34 03E7
..... 8006DA36 03E7
EP infinito 8006DA38 03E7
..... 8006DA3A 03E7
Level 99 ..... 8006DA4A 6363
Máx. ataque & defesa
..... 8006DA40 FFFF
Ether..... 8006DA42 FFFF
Ether Def ..... 8006DA44 FFFF
Hit% & Evade ..... 8006DA46 FFFF

Elly

Level Up 8006D988 0001
HP infinito 8006D990 03E7
..... 8006D992 03E7
EP infinito 8006D994 03E7
..... 8006D996 03E7
Level 99 ..... 8006D9A6 6363
Máx. ataque & defesa
..... 8006D99C FFFF
Ether..... 8006D99E FFFF
Ether Def ..... 80069A0 FFFF
Hit% 8006D998 03E7
Evade ..... 8006D9A2 FFFF

Fei

Level Up 8006D8E4 0001
HP infinito 8006D8EC 03E7
..... 8006D8EE 03E7
EP infinito 8006D8F0 03E7
..... 8006D8F2 03E7
Level 99 ..... 8006D902 6363
Ataque máx ..... 8006D8F8 FFFF
Defesa máx ..... 8006D8FA FFFF
Ether..... 8006D8FC FFFF
Ether Def ..... 8006D8FE FFFF

Códigos variados

Joker Command D0059374 ????
Itens infinitos para todos os slots
..... 801DBC32 2400
Gold infinito 8006EF58 967F
..... 8006EF5A 0098

METAL GEAR SOLID (JAP)

HP infinito 800B 5796 0600
HP máximo..... 800B 5798 0600
Todas as armas . 800B 57A2 03E7
..... 800B 57A4 03E7
..... 800B 57A6 03E7
..... 800B 57A8 03E7
..... 800B 57AA 03E7
..... 800B 57AC 03E7
..... 800B 57AE 03E7
..... 800B 57B0 03E7
..... 800B 57B2 03E7
..... 800B 57B4 03E7

Todos os itens (Parte 1)

..... 800B 57CA 0009
..... 800B 57CC 0009
..... 800B 57CE 0009
..... 800B 57D0 0009
..... 800B 57D2 0009
..... 800B 57D4 0009
..... 800B 57D6 0009
..... 800B 57D8 0009
..... 800B 57DA 0009
..... 800B 57DC 0009
..... 800B 57DE 0009
..... 800B 57E0 0009
..... 800B 57E2 0009
..... 800B 57E4 0009
..... 800B 57E6 0009

Todos os itens (Parte 2)

..... 800B 57E8 0009
..... 800B 57EA 0009
..... 800B 57EC 000?
..... 800B 57EE 0009
..... 800B 57F0 0009
..... 800B 57F2 0009
..... 800B 57F4 0009
..... 800B 57F6 0009
..... 800B 57F8 0009
Abrir as opções do VR TRAINING)
..... 300B 499B 0020

Nota: **no lugar da ?, digite um número de 1-9 (representa o valor do cartão de acesso para abrir as portas).**

THE FIFTH ELEMENT

Códigos para ambos os players

Energia infinita .. D0060B2C 8385
..... 80060B2C 8387
..... D0060B60 8385
..... 80060B60 8387
..... D00526AA 0C01
..... 800526AA 2400
Vidas infinitas 801FFF46 0009
Shield infinito 800DD54C 00FF
..... 801FFF96 0001
Air Element..... 801FFF5C 0001
Water Element... 801FFF5E 0001
Fire Element..... 801FFF60 0001
Earth Element ... 801FFF62 0001
Z Key Card 801FFF64 0001
ZFX Energy Cell 801FFF66 0001
Fhloston Tickets 801FFF68 0001
Mondoshawan Key
..... 801FFF6C 0001
Air Activator..... 801FFF70 0001
Water Activator.. 801FFF72 0001
Fire Activator..... 801FFF74 0001
Earth Activator .. 801FFF76 0001
Key Pass..... 801FFF7A 0001
??? 801FFF6A 0001
??? 801FFF6E 0001
??? 801FFF78 0001

Korben Codes

Ammo infinita 800DD588 0163

Leeloo Codes

Contact Bombs . 801FFF5A 0001
Granadas 801FFF82 0001

GAME SHARK

SATURN

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

MASTER CODE F6000914 C321
..... B6000B00 0000
HP infinito e invencibilidade para player 1
..... 160F3A50 0090
..... 160F3A5A 0090
..... 160F4250 0090
..... 160F425A 0090
Power infinito para player 1 ..... 160F3A54 0300
HP infinito e invencibilidade para player 2
..... 160F3E50 0090
..... 160F3E5A 0090
..... 160F4650 0090
..... 160F465A 0090
Power infinito para player 2 ..... 160F3E54 0300
Escolher personagens repetidos 16017AAA 0001
..... 16017AAE 0001
Modificador de personagem para player 1
..... 160F3852 00XX
2º modificador de personagem para player 1
..... 360F4053 00??
2º modificador de personagem para player 2
..... 360F4453 00??
2º personagem com cores excêntricas para P2
..... 160F4448 0000
(brilhante)
..... 160F4048 0000
(vermelho / negro)

Dígitos para os códigos modificadores de personagens

02 - Cyclops
04 - Captain America
06 - Hulk
08 - Wolverine
10 - Blackheart
12 - Ryu
14 - Ken
16 - Chun Li
18 - Dhalsim
20 - Sakura
22 - Norimaro
24 - Dan
26 - Mech-Gouki*
28 - Mega Zangief
30 - Mephisto
32 - Silver Spiderman
1A - Zangief
2A - Dark Sakura

Nota: escolha Gouki como primeiro personagem, Mech Gouki será selecionado automaticamente como 2º personagem. Na tela de versus, segure os 3 botões de soco, então Mech Gouki estará disponível. Agora você terá 2 Mech Gouki's! Não o selecione novamente, ou o game irá travar. Apenas Gouki será mostrado na tela de versus após a 1ª luta, mas você ainda terá 2 Mech Gouki's.

CAPCOM GENERATION 2

MASTER CODE F6000914 C305
..... B6002800 0000

MAKAIMURA

Invencibilidade 160C00AC 00FF
Vidas infinitas 360C0060 0009
Tempo infinito 160C00AA 0257

DAIMAKAIMURA

Invencibilidade 30200931 0001
Vidas infinitas 302007AD 0009
Tempo infinito 102006D2 0959

CHOHMAKAIMURA

Invencibilidade 360D0276 0001
Vidas infinitas 360D02A4 0009
Tempo infinito 360D02AA 0030

NINTENDO 64

WIPEOUT 64

Tempo de Check Point infinito 810CDE92 0960
Shield infinito 8109BCEE 0000
Corrida de 1 volta D01BC502 0001
..... 811BC502 0300
Nenhuma volta D01BC502 0000
..... 811BC502 0300
Destravar Velocitar Track 80093249 0001
Destravar Piranha II Track 800933C9 0001
Destravar Super Combo Challenge Tracks 8009351D 0000
Pressione o botão do GS para abrir Race Challenge Tracks
Challenge 2 ..... 880935C9 0001
Challenge 3 ..... 88093609 0001
Challenge 4 ..... 88093649 0001
Challenge 5 ..... 88093689 0001
Challenge 6 ..... 880936C9 0001
Gold Challenge 8809371D 0000
Press. botão do GS para abrir Time Trial Challenge Tracks
Challenge 2 ..... 88093E49 0001
Challenge 3 ..... 88093E89 0001
Challenge 4 ..... 88093EC9 0001
Challenge 5 ..... 88093F09 0001
Challenge 6 ..... 88093F49 0001
Gold Challenge 88093F9D 0000
Press. botão do Button para abrir Weapon Challenge Tracks
Challenge 2 ..... 88094249 0001
Challenge 3 ..... 88094289 0001
Challenge 4 ..... 880942C9 0001
Challenge 5 ..... 88094309 0001
Challenge 6 ..... 88094349 0001
Gold Challenge 8809439D 0000
Press. botão GS para abrir Super Combo Challenge Tracks
Challenge 2 ..... 88094649 0001
Challenge 3 ..... 88094689 0001
Challenge 4 ..... 880946C9 0001
Challenge 5 ..... 88094709 0001
Challenge 6 ..... 88094749 0001
Gold Challenge 8809479D 0000

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

SEGA AGES	
SEGA	CD
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.2
SOM	3.0
JOGABILIDADE	2.9
ORIGINALIDADE	2.0
DIVERSÃO	3.7

PRÓS
- Os dois games que renderam muita diversão e magia no Mega Drive estão agora no Saturn

CONTRAS
- A jogabilidade poderia ter sido melhorada um pouco
- Demorou para lançar jogos antigos da Sega

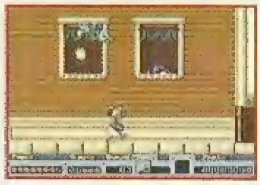
CLAS. FINAL **3.4**

A sega parece que gostou da idéia da Capcom e também está relançando alguns de seus sucesso na vida passada (Mega Drive), e começa muito bem. Dois games que marcaram época regressam, para os fãs dos personagens de Walt Disney.

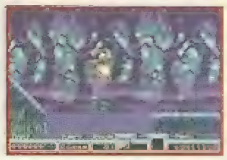
A aventura mágica de Mickey Mouse, em busca de sua amada Minie, que foi raptada pela bruxa. Castle of Illusion game de aventura para ninguém deixar de lado. O game é o próprio do Mega Drive, sem presença de nenhuma alteração.

Muitos foram aqueles que desfrutaram desta aventura pelo estranho castelo cheio de brinquedos, fantasma e monstros. O game continua o mesmo, cativante e quase irresistível.

Outra aventura que marcou época foi a do Pato Donald, em Quack Shot. Certo dia, quando visitava seu milionário Tio Patinhas, Donald folheava um velho livro. Dentro deste livro ele acaba encontrando um mapa de um tesouro há muito tempo esquecido. Sem muito a fazer, ele parte com seus três sobrinhos na procura deste tesouro. Margarida não gostou muito da idéia de ficar em segundo plano por causa de um tesouro e protesta contra esta caçada. O espírito aventureiro de Donald estava em dia e foi mais forte que sua namorada, levando-o na mais incrível aventura de sua vida, mas ele não esperava que um de seus maiores inimigos, João Bafo de Onça, fosse intervir na caçada querendo o tesouro apenas para si.

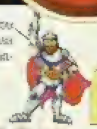


Durante a caça ao tesouro, Donald vai se meter nas maiores encrencas, contando apenas com um atirador (ou algo parecido) com um desentupidor, entre outros apetrechos que vão sendo recolhidos ao longo da aventura. O encontro com velhos amigos é inevitável para que sua missão seja bem sucedida, assim também como encontrar estranhas criaturas como Conde Pátrola (um pato vampiro) ou múmias. Uma das melhores coisas que dá mais destaque a este game é a personalidade explosiva de Donald quando pega a cenoura (o cara dá a louca!).



Se a Sega relançar games como Shinobi ou Last Battle para Saturn, vale a pena esperar. Não é a Capcom mas... ponto para a Sega (essa coisa de ponto pega)!

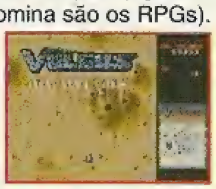
Eu vou dar muita porrada no esporte que nos colocou oficialmente. Eu não recebo extra por seguir estas "BATALHAS" de divisa e agora também a ficha de avaliação: selvageria!



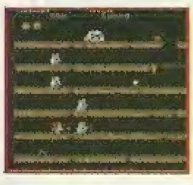
CAPCOM GENERATION 3

E o terceiro volume da sua coleção está disponível, desta vez não são três, mas quatro clássicos que marcaram a vida de muita gente na entrada do mundo dos games. Quem não lembra do game de navezinha Vulgus? Parece que games de nave viraram uma vedadeira mania nos últimos tempos (agora o que predomina são os RPGs).

A jogabilidade é um pouco presa e os inimigos são bem estranhos, mas o que conta é a diversão e isso o game tem bastante a oferecer.

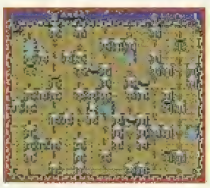


Você também confere os games SonSon e Higemaru, dois estilos bem diferentes, mas cativantes. SonSon, seu objetivo é apenas esquivar-se dos inimigos (que vão vir de montão), pegando o máximo de frutas, verduras, legumes e batata frita (mas não dá pra fazer um salada). O game é



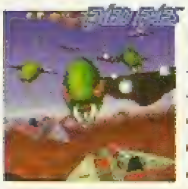
difícil, e exige bastante do jogador; a diversão não é aquela coisa, mas o game em si chega a agradar.

Quem gosta do marinheiro Popeye não pode dispensar Higemaru. Você controla um marinheiro, e com ele você deve



achar os tesouros escondidos nos barris. Para escapar dos inimigos piratas você pode esquivar (que é bem difícil fugir dos caras) ou jogar barris nos caras. Dentro dos barris que ficam piscando ou os que estão abertos, é possível encontrar itens que dão muitos pontos e outros que deixam o personagem invencível por alguns instantes. Avançando cadá estágio, a dificuldade vai aumentando e possibilitando a aparição de mais inimigos. Estes três games foram lançados em 1984, marcando grande presença no sucesso da Capcom.

Em 1985, outro game que entra para a lista da empresa (e para a memória dos gamemaníacos da época) é Exed Exes, outro game de navezinha. Este ficou pouca coisa mais bonito que Vulgus, sendo um pouco melhor na jogabilidade e um pouquinho em gráfico. A jogabilidade do game é boa, mas a nave é meio devagar em certas ocasiões. Os chefes são muito fáceis de serem derrotados, mas a diversão ainda compensa.



FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

CAPCOM GENERATION 3	
CAPCOM	CD
TIRO / PUZZLE	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.1
SOM	1.3
JOGABILIDADE	2.9
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	3.1

PRÓS
- Diversão e um ótimo passa tempo
- Os comandos são razoáveis e mas não atrapalha

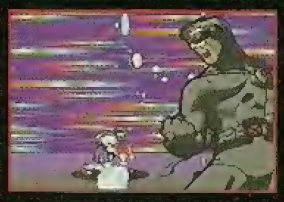
CONTRAS
- Todas as músicas são bem chatinhas e irritantes

CLAS. FINAL **2.6**

A perfeição do arcade em sua casa!

Mais uma conversão perfeita (graças ao cartucho de 4 mega RAM) chega ao console da sega , mostrando que o Saturn ainda não foi vencido. Tudo está exatamente igual ao arcade (mas bem que eles poderiam melhorar o Shin Shoryuken de Ryu que perdeu completamente o efeito) com mais alguns "pequenos" acréscimos. Com o grande sucesso obtido nos arcades, este não poderia deixar de ser um destaque para os muitos fãs que esperaram pacientemente uma versão caseira. Sendo a versão japonesa, há um novo personagem presente (ele não é um personagem exclusivo, pois existe na versão japonesa do arcade), se você achava Dan Hibiki uma piada, então você vai chorar de tanto rir com Norimaro. Ele é uma sátira de um dos produtores (Noritaro Kinashi) da Capcom.

Como qualquer produtor, ele traz de tudo dentro de sua bolsinha (esquadros, réguas, canetas, ursinhos, pirulitos, estátuas de Gouki, brinquedos.... uma verdadeira infinidade de coisas estranhas), usando todos os recursos para obter a vitória. Como qualquer outro personagem, ele possui combos, especiais 9 super originais) e final próprio, assim como os golpes mais loucos já vistos em um personagem (ele consegue derrubar Zangief com uma casca de banana!).



Se você não conhecia Norimaro é hora de tirar o atraso. Agora vamos às pequenas inovações implementadas no game. A primeira coisa que você vai tentar é pegar um dos personagens secretos, ok? Sua primeira dúvida vai ficar aí! *"Mas como, não é igual ao arcade?"*, você vai se perguntar, mas não se preocupe, eles ainda estão presentes. Esta é uma pequena alteração que vai privilegiar a todos, principalmente aqueles que não tinham paciência de esperar três míseros segundos ou fazer seqüências para pegar um personagem secreto. Eles podem ser acessados simplesmente colocando o cursor sobre um personagem (mantendo Start pressionado) e apertar qualquer botão. Mas não confunda com, por exemplo, deixar o cursor sobre Captain America para pegar US Agent (abre-se uma exceção apenas para Spiderman). No caso, ainda fica válido colocar o cursor sobre um certo personagem para pegar outro, ou seja, os comandos foram apenas simplificados.

Como o game é uma versão para console caseiro, não poderia deixar de ter mais alguns recursos como duas novas cores para cada personagem, totalizando quatro (duas do arcade e duas inéditas da versão Saturn), além do Vs Mode e Survival Mode (juntamente com o Arcade Mode e o Options). Mas não para por aí, há também o modo Mech-Gouki Now!!, que é secreto e interessante, onde você enfrenta apenas o Mech-Gouki. No Options há boas escolhas para levantar a diversão (como deixar a barra de power infinita no Vs Mode ou no Arcade Mode, assim também como deixar a barra de life infinita no Versus Mode, mas há algumas regras para tal façanha), além de ter mais alguns segredinhos. Outro recurso disponível neste game é a possibilidade de controlar Mech-Gouki (a apelação em pessoa), que você confere logo abaixo.

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

MARVEL SUPER HEROES vs STREET FIGHTER	
CAPCOM	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.4
SOM	3.7
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	3.2
DIVERSÃO	4.8

PROS

- A perfeição do arcade juntamente com mais alguns pequenos detalhes, tudo isso sem ter um loading ou travadinha. Novas cores, truques e a possibilidade de jogar com Mech-Gouki

CONTRAS

- Com as adaptações, bem que a Capcom poderia dar um final exclusivo para os personagens secretos

CLAS. FINAL 4.6

Vamos ao que interessa: "Os truques!"

Qualquer um que jogou MSH vs SF teve uma coceirinha na ponta dos dedos ou formigamento nas mãos. Agora confira todos os truques que você precisa saber sobre esta obra prima da pancadaria da Capcom para o seu Saturn.

Jogar com Silver Spiderman

Deixe o cursor sobre Spiderman, mantenha Start pressionado e aperte qualquer botão.

Jogar com Mega Zangief

Deixe o cursor sobre Blackheart, mantenha Start pressionado e aperte qualquer botão.

Jogar com Shadow Charlie

Deixe o cursor sobre Dhalsim, mantenha Start pressionado e aperte qualquer botão.

Jogar com Dark Sacura

Deixe o cursor sobre Hulk, mantenha Start pressionado e aperte qualquer botão.

Novas opções e cores

Terminando o game no Arcade Mode, você poderá escolher as duas novas cores (com botão Z ou C). Para ter novas opções (dentro do Options), basta terminar o game sem usar continues e em qualquer dificuldade. Depois entre no Options e você poderá habilitar a oitava estrela de velocidade, deixar a barra de power infinita tanto no Arcade.

Jogar com Mephisto

Deixe o cursor sobre Omega Red, mantenha Start pressionado e aperte qualquer botão.

Jogar com US Agent

Deixe o cursor sobre Vega, mantenha Start pressionado e aperte qualquer botão.

Trocando as bolas

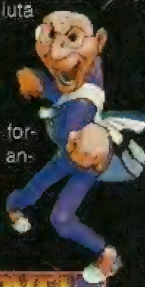
A Capcom fez uma pegadinha para aqueles que não gostam de dificuldade. Quando você for jogar no Survival Mode (ou Gouki Now Mode), deixe a dificuldade no máximo. Desta forma o game vai ficar mais fácil e não vice-versa.

Trocar o líder antes da luta

Selecione quaisquer personagens, antes da luta começar, mantenha pressionado SSS na tela de Versus até a luta começar.

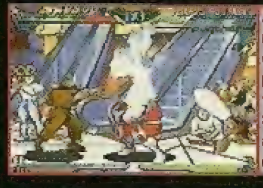
Pulo quádruplo de Norimaro

Mantenha soco fraco + soco forte + chute fraco pressionado antes de começar a luta.



Jogar com Mech-Gouki

Termine o Survival Mode (onde você vai enfrentar todos os personagens do game em catorze batalhas), para habilitar a opção (deixe o cursor sobre a opção Survival Mode e aperte L ou R) Mech-Gouki Now!!. Derrote Gouki no Mech-Gouki Now!! e jogue no Arcade Mode. Terminando o game, você vai poder habilitar o truque de escolher personagens iguais (de preferência, não perca nenhuma luta no Arcade Mode). Seguindo as regras supracitadas, jogue pela segunda vez no Arcade Mode, deixe o cursor em cima de Gouki, mantenha Start pressionado e o escolha duas vezes. Fazendo tudo certo, a foto de Mech-Gouki vai aparecer. **Obs.:** você jogará apenas com Mech-Gouki, mas sua barra de life valerá por duas (sofrendo pouco dano conforme for o golpe do adversário).



A destruição agora em suas mãos, o soco de Mech-Gouki (aquele que sai da mão dele), pode ser controlado para ↑ ou ↓. Seu Shining Go Shock (SR, SR, →, CR e SF) pode ser feito apenas com uma barra de especial, indo buscar o inimigo.

E finalizando...

Tudo que você viu no arcade, se mostra presente aqui, na mais perfeita conversão de Arcade Saturn mais algumas novas manhas que não tinha no arcade. Jogabilidade excelente, bons gráficos, sem perda dos quadros de animação, som ótimo... Quer mais o quê? A melhor coisa a se fazer é chamar os amigos, descer porrada (apenas no game, hein!?), tirar a limpo quem é o melhor em MSH vs SF e aproveitar as férias de fim de ano ao máximo. Todo mundo já tá cansado de ler isso, mas... PONTO PARA CAPCOM (de novo)!

ルナ2 エターナルブルー
LUNAR 2
ETERNAL BLUE

Desde a edição passada, estamos explicando o sistema de jogo de Lunar 2: Eternal Blue, o remake para Saturn do clássico do Sega CD. Já explicamos os comandos do jogo, os nomes dos personagens em japonês e inglês e também todo o menu principal. Só faltou mesmo o sistema de batalha, que você confere completinho agora.

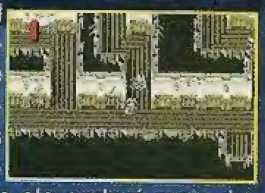
BATALHAS

Como um RPG tradicional, Lunar 2: Eternal Blue possui um sistema de batalhas que utiliza alguns menus e opções para realizar as ações dos personagens. Por isso mesmo, necessita de uma série de explanações para melhor entendimento e aproveitamento. Dividiremos então o tópico "Batalhas" em cinco outros subtópicos que você confere a seguir.

1. ENCONTROS

Como já dito anteriormente, o engajamento em batalhas em L2:EB não se dá por encontros aleatórios, como na maioria dos RPGs tradicionais, mas sim por contato com inimigos na tela.

Ao entrar em uma dungeon (ou também na tela do mapa, onde não ocorrem batalhas), você controlará apenas o personagem principal de seu grupo (imagem 1), ao invés de ver todos os integrantes como nas cidades. Você perceberá também que ele andará mais devagar, mas isso pode ser resolvido com o Dash (botão R na configuração padrão, que pode ser alterada na opção Create do menu principal, explicado na edição passada). O Dash faz com que seu personagem dê uma corrida por um curto espaço de tempo, voltando então à velocidade normal. Você pode fazer Dashs quantas vezes quiser, mas há um intervalo de 1 a 2 segundos entre um Dash e outro, impedindo que você os use seqüencialmente.

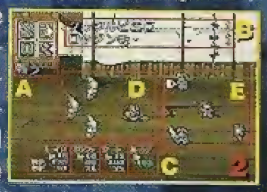


Além do seu personagem, nas dungeons você também poderá visualizar os inimigos que estão pelo caminho. Assim você pode tentar desviar ou mudar sua rota para evitar os inimigos, ou então entrar em contato com ele para ativar o modo de batalha. Se você chegar perto de um inimigo, ele pode lhe perceber e sair correndo atrás de seu personagem, uns são mais rápidos e outros mais lentos, facilitando ou dificultando a sua fuga. Ao vencer um inimigo no modo de batalha, ele não aparece mais na tela da dungeon (a não ser que você saia da dungeon e entre novamente).

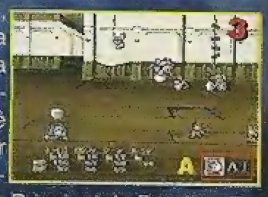
Como uma dica geral, procure não desviar dos inimigos, entre em batalha com todos ou o máximo possível, assim você ganha bastante experiência (que será necessária para vencer os chefes) e dinheiro (indispensável para comprar novos equipamentos).

2. MENUS

Ao tocar em um inimigo, você será levado para a tela de batalha (imagem 2), com uma porção de indicações. No canto superior esquerdo da tela nós temos o Menu Inicial de Batalha (A, que será explicado adiante). Ao lado deste menu, ainda no topo da tela, temos os nomes dos inimigos e a quantidade deles (B). Já na parte inferior da tela, temos os Status de seus personagens (C), com o nome (em japonês), nível atual (ou Status negativo, caso houver algum), HP atual e MP atual de cada um deles (nesta mesma ordem, de cima para baixo, e para até 5 personagens). No campo de batalha temos o grupo inimigo do lado esquerdo (D) e os seus personagens do lado direito (E). Seus personagens entram na batalha com a formação definida na opção System-Tactics-Formation no menu principal (explicado na edição passada). O mais importante aqui é o Menu Inicial de Batalha, pelo qual você realizará todas as ações. Vamos então explicar cada opção deste menu (a opção Fight será explicada por último, pois ela leva a mais um submenu que necessita explicações extras).



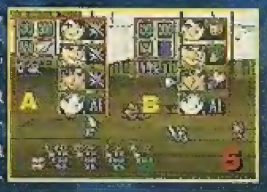
1 - AI (AI - AI): esta opção ativa a batalha automática, usando a inteligência artificial do sistema (AI=Artificial Inteligence). Tudo o que você deve fazer para ativar a opção AI, é selecioná-la a partir do Menu Principal de Batalha. Fazendo isso, a indicação "AI AI" vai aparecer no canto inferior direito da tela (imagem 3, A). Este modo de batalha é válido por um turno, ou seja, ao ser ativado, ele define automaticamente as ações para seus personagens por um turno. Mas você pode deixar ativada esta opção direto para que todos os turnos sejam em AI. Enquanto houver a indicação no canto inferior direito da tela, seus personagens serão controlados pelo computador. Quando quiser desativar o modo de batalha automática, basta apertar o botão B, assim a indicação desaparece da tela e você volta a controlar seus personagens normalmente pelos menus (no final do turno em que você desativou a opção). Em AI, seus personagens realizam as ações mais variadas, indo desde ataques normais e magias até itens e defesa. De uma maneira geral, seus personagens procurarão curar uns aos outros (tanto em HP quanto em Status e até MP), sempre que necessário, utilizando itens e magias. Isso pode custar a você alguns itens preciosos ou MP, além da inteligência artificial não ser muito esperta para atacar os inimigos. Não procure usar muito esta opção, pode ser prejudicial ao seu inventário (e seus personagens também).



2 - ESCAPE (逃走 - 逃走): essa é simples. Com a opção Escape, logicamente, você foge da batalha. Mas não é tão fácil assim. Esta ação consome um turno de todos os personagens de seu grupo e pode falhar. Se você não usá-la com freqüência, a opção Escape terá quase 100% de chances de sucesso. Caso você a use constantemente, fatalmente o comando irá falhar, o que significa que seus personagens ficarão um turno sem nenhuma ação, apenas recebendo os ataques do inimigo. Se tiver sucesso no comando Escape, seus personagens sairão da batalha e você será mandado de volta à tela de jogo. O inimigo estará também na tela de jogo e seu personagem vai aparecer piscando, podendo evitar batalhas por um curto período de tempo.

3 - STRATEGY (作戦 - 作戦): este é o comando para utilizar as ações pré-definidas, ou seja, as ações que você escolheu usando o comando System/Tactics/Strategy a partir do menu principal (confira mais detalhes na edição passada). Ao selecionar a opção Strategy a partir do Menu Principal de Batalha, mais um menu aparece na tela (imagem 4). Aqui nós temos um outro menu com mais quatro opções (A), sendo que três delas (Strategy/作戦 1, 2 e 3) são para escolher os comandos pré-definidos (que são exibidos na janela B). A quarta e última opção (Re-

gister(登録), é uma sacada superinteligente que pode facilitar a sua vida. Ela serve para copiar a última ação realizada por seus personagens para uma das três "Strategy". Assim, se você usou uma Poe Sword com Hiro, ataque com Ronfar, Hadouken com Jean e Nova Storm com Lemina no turno passado, por exemplo, e quer repetir estas ações a cada turno sem ter que escolher tudo de novo, basta selecionar a opção "Register / 登録" (em A da imagem 5) a partir do menu Strategy e então (na janela B) um dos três comandos no qual você vai atribuir, sobrescrevendo, estas ações. Depois é só escolher esta Strategy que você acabou de redefinir, que será uma cópia do turno anterior (ele copia exatamente as ações de todos os personagens realizadas no turno anterior, independente da maneira como elas foram escolhidas, seja por AI, Strategy ou Fight). Se por acaso a ação escolhida por Strategy for uma magia e o personagem não tiver MP suficiente, ele vai realizar um ataque comum ao invés da magia.



4 - FIGHT (■ - 戦う): esta é a opção mais utilizada, contendo o sub-menu com as quatro operações básicas de combate. Escolhendo a opção Fight no Menu Principal de Batalha, você terá acesso a um sub-menu (na janela A da imagem 6), que além de exibir as 4 operações básicas, mostra o rosto do personagem atualmente comandado. Veja a seguir as opções deste sub-menu Fight e as explicações subseqüentes:

I - ATTACK / 攻撃 (■): com esta opção o personagem realiza o ataque comum (com arma). O número de ataques realizados por turno é baseado na característica "Frequency" do personagem (mais detalhes na edição passada). Para realizar um ataque, basta escolher o comando Attack e então selecionar o inimigo-alvo (se o alvo morrer antes de o personagem atacá-lo, ele vai atacar o inimigo mais próximo).

II - MAGIC / 魔法 (■): aqui você pode realizar uma das magias que o personagem possui. Escolhendo a opção Magic você será levado a uma tela com uma porção de janelas (imagem 7). O uso de magias através deste menu é o mesmo que no Menu Principal (explicado na edição passada), caso você tenha perdido, confira a seguir:

A - é onde estão as magias que seu personagem possui atualmente. Aqui você deverá selecionar a magia usando o cursor;

B - é onde aparece o nome da magia (em japonês) com a qual você está com o cursor sobre;

C - nesta pequena janela, à direita da janela com o nome, estão listados o alcance da magia (em japonês, à esquerda) e o custo em MP (à direita) da magia atualmente selecionada. Confira abaixo a tradução para os alcances das magias:

単体 - Single: Visa um único alvo
全体 - Whole: Visa todos os alvos
範囲 - Area: Visa os alvos que estão no raio de ação da magia
特殊 - Special: Magias usáveis em situações especiais;

D - nesta janela mais fina você confere o efeito da magia (em japonês).

Você apenas pode utilizar magias que estão com o ícone (na janela A) iluminado, as magias apagadas não podem ser utilizadas no momento. Após selecionar a magia a ser usada, você deve escolher um alvo para ela (mesmo que ela vise todos os alvos).

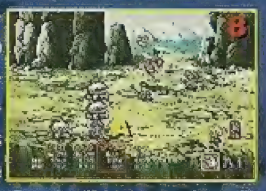
III - IMPLEMENTS / 道具 (■): com esta opção você acessa o inventário de itens para usá-los em batalha. As janelas são parecidas com as da opção Magic (imagem 7) e as funções também são semelhantes. Então, para usar um item, proceda da mesma maneira que no uso de magias.

IV - DEFENSE / 防御 (■): esta opção, como o próprio nome diz, serve para se defender. Selecionando a opção Defense, você deverá escolher o local do campo de batalha para o qual o personagem vai se movimentar (seu cursor será uma imagem intermitente do personagem). Logo que o turno se iniciar, o personagem estará em posição defensiva. Quando chegar sua vez de agir, este se movimentará para o local que você definiu. O personagem pode não alcançar o local definido (caso sua característica "Move" não seja muito alta), mas mesmo assim ele continuará na posição defensiva ao acabar de se mover. Na defesa, os ataques inimigos causam dano reduzido.

Você deverá escolher um destes quatro comandos para todos os personagens do seu grupo, na ordem em que aparecem os nomes deles na parte de baixo da tela (C da imagem 2). Se você errar um dos comandos e quiser voltar atrás, basta apertar o botão B e você voltará ao menu do personagem anterior (só não dá para fazer isso após selecionar o comando do último personagem). Depois de definidas as ações para todos os personagens do grupo, o turno tem início e então eles realizam estes comandos. A ordem em que os personagens realizam as ações escolhidas não é a mesma da hora de definilas, pois neste momento é baseada na característica "Agility" de cada um (os personagens que possuem um valor maior nesta característica, agem primeiro).

3. STATUS

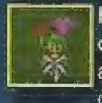
Lunar2:EB possui um sistema de Status bem simples. São apenas 6 deles, ao contrário da tonelada da série Final Fantasy, que não se dividem em tipos, como em Grandia. Todos eles ocorrem e duram somente o tempo da batalha, ou seja, mesmo que você termine uma batalha com certo Status, não o carregará para a tela de jogo ou para a próxima batalha, cessando-se ao final da mesma. Não há Status positivos, como os famosos Regen ou Haste, todos eles são negativos em L2:EB. Além de causar alterações na aparência do personagem, os Status, como já dito anteriormente, são exibidos (em caracteres japoneses) na parte de baixo da tela, onde normalmente é exibido o nível atual do personagem (A da imagem 8). Todos os Status passam com o tempo (com exceção do "Unconscious") durante a luta se não forem curados. Uns demoram mais, outros demoram menos, e este tempo também pode variar de acordo com o nível do personagem. Veja a seguir a lista de Status:



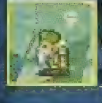
Poison / どく : este Status causa uma perda de HP a cada turno. Esta perda é maior de acordo com o nível do personagem e é sempre a última coisa a ocorrer em um turno. Pode ser curado com itens ou magias (também passa com o tempo).

Paralysis / まひ : com este, o personagem fica totalmente paralisado, não podendo realizar ação alguma. O personagem com este Status fica à mercê dos inimigos. Apesar de passar com o tempo, a cura desta maneira é pouco recomendada, pois demora muito. É mais aconselhável resolver com itens ou magias.

Sleep / ねむり : basicamente o mesmo que o Paralysis. A diferença é que o personagem fica com a defesa reduzida, tomando danos ainda maiores. Os métodos de cura também são os mesmos do Paralysis.



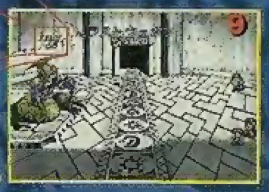
Fascination / みりょう : com este Status, o personagem fica confuso, passando a atacar seus aliados (apenas com ataques normais). O Status Fascination é perigoso, podendo durar bastante se não for curado rapidamente (com itens ou magias).



Magic Seal / まふうじ : o Magic Seal impede que o personagem use qualquer magia, cancelando o comando Magic. Também passa com o tempo, mas é recomendado curar com itens ou magias (de outros personagens, é claro).

Unconscious / きぜつ : neste Status, o personagem é incapaz de lutar, ele está desmaiado. Ao contrário dos demais, ele não passa com o tempo, só pode ser curado com itens ou magias. Se terminar uma batalha com este Status, o personagem retorna com apenas 1 HP (mesmo que termine uma batalha em Unconscious, o personagem recebe experiência).

Além dos Status, existem outros efeitos que também mudam as características dos personagens durante a batalha, são as alterações de habilidades. Estas ocorrem apenas através de magias e podem tanto aumentar quanto diminuir uma da habilidades do personagem. Pode-se, por exemplo, aumentar seu poder de ataque ou defesa e também agilidade, ou ainda diminuir estes valores, tanto dos inimigos quanto de seus personagens.

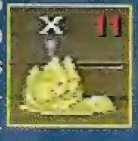


Quando isso acontece (imagem 9), aparece sobre o personagem a indicação de aumento ou diminuição (↑ indica aumento e ↓ indica diminuição, obviamente), a habilidade que está sendo alterada (ATT para ataque, DEF para defesa, AGI para agilidade e assim por diante) e também o valor que está sendo acrescido ou removido. Este efeito pode ser usado mais de uma vez sobre um mesmo personagem, mas perde efetividade cada vez que é usado (se você aumentar o ataque de um personagem em 45, por exemplo, da próxima vez que aumentar esta mesma habilidade, o valor será bem menor e assim progressivamente). Estas alterações são temporárias e passam ao longo da batalha.

4. EFETIVIDADE DE ATAQUES

Você já deve ter percebido que, durante a batalha, saem alguns números verdes, vermelhos, brancos ou amarelos. Mas provavelmente ficou sem entender muito bem o que significava esta distinção de cor do dano. E aqueles cursores com bolinhas e Xs então? Tudo isso deve causar alguma confusão, mas vamos tentar sanar todas as dúvidas.

Geralmente, quando você vai escolher alvos, você tem o seu cursor (▼) aparecendo sobre o(s) alvo(s), que por sua vez ficam iluminados em amarelo. Na maioria das vezes não há mais nenhuma indicação além disso, o que significa que o seu ataque (ou efeito) afeta o alvo de maneira normal. Pode ocorrer de, quando você estiver com o cursor sobre um alvo, aparecer ainda a indicação "O" juntamente com o seu cursor (imagem 10). Isso significa que seu ataque será muito mais eficiente neste alvo, vai causar mais dano, ou vai causar um Status com 100% de chances, se este for o objetivo. Já no caso de aparecer a indicação "X" com o seu cursor (imagem 11), o ataque será bem menos efetivo, causando dano reduzidíssimo ou evitando totalmente a contração de um Status (se for uma magia de Status que também causa dano, como as de Jean, o dano ainda poderá ser comum, mas não há possibilidades de causar o Status).



Você também pode perceber visualmente estas alterações por outra indicação: a cor do dano. Em um ataque, dependendo da cor do dano, você pode saber se o ataque é efetivo ou falho. Veja abaixo as diferenças:

Branco: dano comum
[illegible] valor numérico para cura
[illegible] dano elevado
Amarelo: dano reduzido

Assim, se você enfrentar um inimigo que habita áreas congeladas, por exemplo, e atacá-lo com algo baseado no elemento Fogo, com certeza vai causar dano vermelho, elevado, pois pegará o ponto fraco de inimigo. Do contrário, se o atacasse com algo de gelo, causaria dano amarelo, bem reduzido, pois o inimigo tem resistência contra este tipo de ataque. Já os valores em verde representam cura, enquanto os brancos indicam dano normal.

5. PÓS-BATALHA

Depois de finalizada qualquer batalha do game, aparecem algumas telas indicando os resultados da mesma, apresentando dados vitalmente importantes para a manutenção de seus personagens. Vamos conhecer então que telas são estas e o que elas exibem.

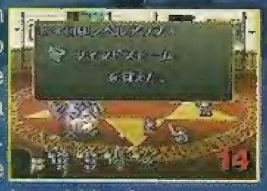
A tela mais comum, que sempre aparece no final de batalhas, é a tela que exibe os ganhos gerais do grupo na batalha (imagem 12). Primeiramente, no canto superior esquerdo da janela (A), aparece o ganho em experiência EXP (o valor numérico ganho em experiência aparece à direita da indicação "経験値", que significa Experience Value). A experiência indicada aqui é ganha igualmente por todos os personagens (até os que estão com o Status Unconscious), e não divida entre eles. Mais à direita, no outro canto da janela (B), temos o ganho em dinheiro (S, ou Silver, a unidade monetária de Lunar) obtido pelo grupo (o valor precede a indicação "獲得", que significa Aquisition). Por fim, se você obter algum item no final da batalha, ele vai aparecer na parte inferior da janela (C), com seu ícone, nome em japonês e quantidade respectivamente (o item aparece logo abaixo da indicação "戦利品", que significa Battle Goods).

Se algum personagem ganhar um nível após a batalha (pela experiência adquirida), mais uma tela aparecerá (imagem 13). O nome do personagem que acabou de ganhar o nível é a primeira indicação a aparecer, no canto superior esquerdo da janela (no destaque da imagem), confira na edição passada o nome de cada personagem em japonês para saber quem está evoluindo (no caso da imagem, perceba que é Hiro quem está evoluindo). Logo abaixo aparecem todas as características do personagem, cada uma com dois valores: os da esquerda é o antigo, antes de ganhar o nível, e os da direita os novos valores, com nível que o personagem acaba de ganhar. Todos os valores verdes são as características que aumentaram, se algum valor não estiver desta cor, é que ele permaneceu inalterado. São dez características no total, que você já conferiu na edição passada, mas caso tenha perdido, veja novamente abaixo na exata ordem em que eles aparecem na tela:

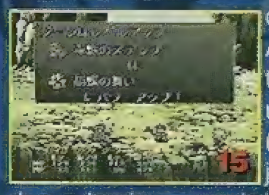
レベル: Level	敏捷: Agility
攻撃: Attack	精神: Mind
回数: Frequency	魔防: Magic Defense
防御: Defense	移動: Move
器用: Ability	幸運: Luck

Se mais de um personagem ganhar nível na mesma batalha, esta tela vai aparecer uma vez para cada personagem, indicando os valores ganhos para cada um (mais uma vez, preste atenção no canto superior esquerdo da janela para saber quem está evoluindo).

Conforme os personagens vão evoluindo, eles ganham novas magias e técnicas para serem usadas. Quando isso ocorre, aparece uma nova tela para indicar (imagem 14). Esta tela aparece logo após a tela de Level Up do personagem e exibe a nova magia/técnica obtida pelo personagem no centro da janela, indicando seu ícone e nome em japonês.



Também com o passar dos níveis, técnicas e magias já obtidas pelos personagens podem evoluir, tornam-se mais poderosas e efetivas. Ao acontecer isso, também aparece uma tela especial (imagem 15). Nesta janela estão exibidas, primeiro, a magia/técnica antiga (com seu ícone e nome em japonês), e logo abaixo, a sua nova forma (também com ícone e nome).



...E POR FIM

Com isso acabamos mais uma seqüência de explicações sobre sistemas de jogo. Esperamos que, com tudo isso, não haja mais dúvidas quanto a este mega clássico da Game Arts para Saturn. Qualquer coisa, escreva-nos.

RUSH 2
Extreme Racing USA

Um dos títulos que intrigou a muitos no arcade, devido aos gigantescos e forçados pulos sobre prédios e pontos, ganha sua segunda seqüência, ganhando muito mais emoção e principalmente diversão. Os pulos e as grandes mentiras ainda continuam, sendo o ponto forte do game, onde o jogador fica com o dedo formigando com a sensação de poder pular grandes alturas. Novos elementos foram implementados nesta continuação, tornando não só a diversão melhor, como também aumentando a dificuldade e exigindo bastante do jogador.

Os gráficos ainda estão os mesmos, simples porém bonitos e chamativos, não apresentando muitos detalhes durante o jogo. Os efeitos de luz são os mesmos, mas as pistas e os cenários ficaram um pouco melhores, apresentando muito desafio durante cada curva ou cada subida, os carros simplesmente decolam. Carros é o que não falta no game, apresentando uma quantidade considerável de início, mas podendo ser ampliada ao decorrer do jogo. Algo de inovador no game foi o acréscimo de itens nas pistas (sendo alguns destes itens localizados em lugares de grande altura ou de difícil acesso). Não estranhe se você avistar chaves flutuando em certos pontos de cada pista, se bem que algumas pistas podem apresentar mais de duas chaves. As chaves servem para habilitar novos veículos, ou seja, toda vez que você coletar um certo número de chaves, (mesmo que a corrida não seja finalizada), já está garantido um novo carro na tela de seleção. Entre estes carros pode pintar desde um simples taxi, até uma potente máquina de fórmula 1.

Bem, fora outras coisinhas, o destaque do game fica para as pistas, que ficaram muito loucas e bem originais. Você pode correr em Las Vegas, Hawaii ou mesmo na conhecida ilha de Alcatraz. Em algumas pistas (como em Alcatraz), estão presentes rampas e loopings de tirar o fôlego. Loucura é o que não falta neste game, mas ainda não fica por aí, há também uma pista similar a uma máquina de pinball, onde o objetivo é apenas coletar o máximo de itens (chaves) nos lugares mais loucos e absurdos que você possa imaginar, usando e abusando de rampas ou mesmo se aproveitando de capotes espetaculares. Epa, falamos das pistas e esquecemos dos carros, que ganharam (ou podem ganhar) uma nova pintura ou mesmo, calota para as rodas, novo motor, tipo de buzina, enfeites (partes pintadas), enfim, uma grande quantidade foi acrescentada para que o jogador possa definir o tipo de veículo que pretende correr. Algumas mudanças feitas influenciam na corrida, deixando o carro com mais sensibilidade durante as curvas ou muito rápido (podendo explodir durante um capote).

O game é do tipo que você joga e não enjoa tão facilmente, querendo sempre transformar seu veículo favorito no melhor (ou o mais bonito). A diversão aumentou bastante, apresentando uma excelente jogabilidade (uma das melhores já apresentadas no console). Garantia de horas e horas de diversão, juntamente com os amigos. Quem curte corridas alucinantes, Rush 2 é mais que obrigatório!

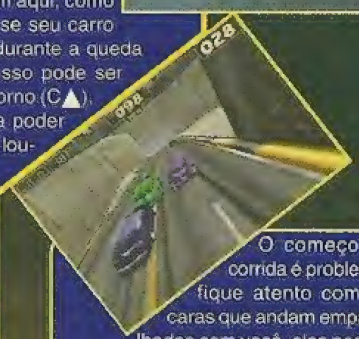
As pistas são bem variadas, apresentando vários tipos de terreno. No mapa você pode fazer algumas alterações, como aumentar a força do vento, ou alternar os ângulos de visão do mapa (canto inferior direito da foto). A escolha fica por sua conta, fique atento para o que vier.

Caso não tenha carro de seu agrado, faça umas alterações a seu gosto, mudando cor, calota das rodas, buzinas, potência do motor, sensibilidade etc., entre outras coisas mais. Dá para transformar um simples carro numa máquina maneira (pelo menos na pintura).

Loucuras Explosivas, Hora do Rush!

Como a própria abertura do game mostra (apesar de ser bem simples), a intenção do game nem sempre pode ser chegar em primeiro. O corre-corre pode ocasionar trombadas e batidas fora do comum, mas apesar de tudo isso (que da uma sensação maior em qualquer game de corrida), há certos erros de textura ou mesmo explosões do além. Em ocasiões raríssimas, pode acontecer de seu carro sair normalmente, mas as cores ficarem imóveis no mesmo lugar, ou seja, você vai correr apenas com os traços do carro. As loucuras já vistas em outros games é fichinha perto das que acontecem aqui, como explosões sem mais nem menos. Por exemplo, se seu carro parar no meio de um looping ele pode explodir durante a queda (sem nem mesmo tocar o chão antes), mas isso pode ser facilmente evitado, apertando o botão de retorno (C▲), que joga você novamente na pista para poder prosseguir a corrida. Uma verdadeira loucura!

Na pista Stunt, o objetivo é marcar o máximo de pontos possível, fazendo manobras loucas (piruetas, capotes, pulos etc.), mas sempre caindo de quatro rodas, se explodir, o esforço não vale!



O começo de corrida é problema, fique atento com os caras que andam emparelhados com você, eles podem jogá-lo contra a parede e causar uma explosão feia!

Lista de Comandos

A ..... acelerar
B ..... frear
C▲ ..... retornar para pista
C▼ marcha à ré [nota]
C▶ ..... buzina
L ..... mudar ângulo de visão
Nota: mantenha o botão de acelerar pressionado

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

RUSH 2: EXTREME RACING USA	
MIDWAY	NO
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.4
SOM	4.5
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.8

PRÓS
- Uma jogabilidade excelente, com respostas rápidas aos comandos
- Músicas ótimas, dando mais emoção durante as corridas, além da diversão garantida

CONTRAS
- A carcaça dos carros são todas iguais quando explodem

CLAS. FINAL 4.6

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

E lá estava ele, o garoto que, apesar do tamanho de menino, tinha uma coragem de gigante. Aquela criança tinha uma missão, e sabia disso. Estava cumprindo suas tarefas, uma a uma, transpondo todos os obstáculos e inimigos impostos pelo destino. Já havia obtido as três pedras espirituais - a Kokiri's Emerald, entregue pela grande Árvore Deku, momentos antes de sua morte, o Goron's Ruby, confiado ao garoto pelo chefe dos Gorons, Darunia, e a Zora's Sapphire, dada pela jovem princesa Ruto - e, seguindo as últimas palavras da sábia Árvore Deku, retornava ao Templo do Tempo, no reino de Hyrule, para enfim chegar ao Reino Sagrado e evitar que o homem de negro do deserto ponha suas mãos malignas no sagrado Triforce. Durante sua jornada para o castelo, o sol dá lugar à majestosa lua, que traz a noite para os céus de Hyrule. Mas o pequeno herói não é intimidado pela fria escuridão, prosseguindo seu caminho bravamente. Como se já não fosse suficiente, ao chegar nos arredores de seu destino, assombrosas nuvens cinzas cobrem os céus e uma densa tempestade repentinamente toma conta do campo de Hyrule, como se representasse um mau presságio. Apreensivo, o garoto finalmente chega ao reino de Hyrule. Ao caminhar em direção à ponte que o levaria ao seu objetivo, o agouro se confirma: um cavalo branco passa diante do menino em alta velocidade, aparentemente em fuga. Sobre ele, uma face conhecida, era a garota que ele encontrara no palácio, acompanhada por sua guardiã real. Logo o perseguidor da bela princesa de Hyrule se faz presente, o homem de negro do deserto, montado em seu corcel, escuro como a noite, quase indiferente com a presença do menino da floresta. Aquela noite fria e chuvosa parecia revelar um destino no qual o garoto não queria acreditar...

AS ORIGENS

Zelda pode ser considerado não apenas uma série de video game, mas sim um conceito em jogos. Criado há mais de 10 anos pelo mago da Nintendo, Shigeru Miyamoto (criador de Mario, Donkey Kong, Starfox e outros megasucessos da Nintendo), o primeiro jogo da série começou sua carreira no antigo Nintendinho 8-Bit.

O jogo, The Legend of Zelda, foi lançado no Japão em 86 (mais tarde nos States, em julho de 87) com um conceito super avançado e inovador para a época. O sucesso foi absoluto, chegando a vender mais de 6,5 milhões de unidades pelo mundo todo.

Com toda esta euforia, não poderia deixar de haver uma continuação. E foi o que aconteceu. Em 88 a Nintendo lançava Zelda II: The Adventure of Link para seu console de 8-Bit (lançado apenas mais tarde, em dezembro de 88, nos Estados Unidos). O jogo mudava um pouco o esquema do game anterior, introduzindo elementos de jogos de plataforma, desagradando alguns fãs do original. Mesmo assim, Zelda II foi um grande sucesso, ultrapassando a marca da 4,3 milhões de unidades vendidas mundialmente.

Com a chegada do novo console, o Super NES (no final de 90), a Nintendo começou a produzir a versão 16-Bit, The Legend of Zelda: A Link to the Past, lançada em 92 (no Japão e States, nesta ordem com pouca diferença de tempo). Usando a capacidade do novo console e expandindo todas as possibilidades de exploração, o jogo se tornou um dos mais populares títulos de Super NES até hoje, vendendo mais de 4,5 milhões de cartuchos pelo mundo.

Pouco tempo depois, veio a versão portátil, mas não menos majestosa, The Legend of Zelda: Link's Awakening foi lançado para o Game Boy em 93 (novamente com pouca diferença de tempo entre as versões japonesa e americana, sendo que a última saiu apenas após alguns meses). O jogo trazia todo o clima da versão Super NES para a telinha monocromática e fez tanto sucesso que vendeu mais de 3,75 milhões de cópias em todo o mundo.

Além destes, a Nintendo ainda licenciou para a Philips a criação de três títulos da série para o seu console, o CD-i (Zelda's Adventure, Faces of Evil e The Wand of Gamelon). Como os jogos não foram criados pela Nintendo e nem foram feitas para um sistema Nintendo, nem vale a pena citá-los, mesmo porque os três jogos não são nem um pouco atrativos.

Agora, 5 anos depois da ultima versão, a Nintendo nos presenteia com a maior e melhor versão de Zelda já criada. E vamos mais longe, dizendo que é o maior e melhor jogo já criado para qualquer sistema até hoje. The Legend of Zelda: Ocarina of Time é o quinto jogo da série e introduz o mundo de Hyrule ao poderio do Nintendo 64, com seus gráficos poligonais e em absurdos 256 Mega (só para comparar, a versão de Super NES tinha 8 Mega).

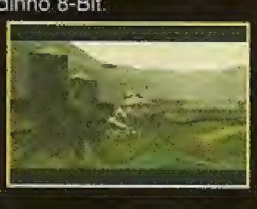
A PRODUÇÃO

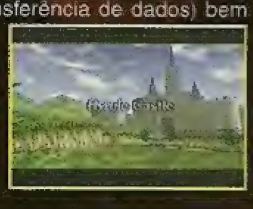
Ocarina of Time tem também um dos tempos de produção mais longos do mundo do video game, mais de 3 anos. Comparando-se com pérolas como Grandia (Saturn-4 anos de produção), Heart of Darkness (Playstation-3 anos) e o recente Sangokushi (agora para Dreamcast, mas antes projetado para o Saturn, já há 3 anos em andamento).

Shigeru Miyamoto e mais um time de 200 pessoas estavam envolvidas num dos projetos mais ambiciosos da Nintendo. Inicialmente, quando o N64 ainda nem havia sido lançado, o game estava projetado para ser lançado mais tarde no Disk Drive, o upgrade do console que permitiria uma capacidade de armazenamento maior com um tempo de acesso (taxa de transferência de dados) bem rápido. Como o aparelho vinha sendo adiado por várias e várias vezes, a Nintendo decidiu mover o projeto direto para o próprio console, em cartucho. Mas não em um simples cartucho, e sim em um revolucionário cart com 256 Mega de capacidade, a um custo equiparável aos carts atuais (o que é a tecnologia, hein?).

Mesmo com esta decisão, o projeto ainda se estendeu por muito tempo, sempre com os adiamentos costumeiros dos games da Nintendo. Shigeru buscava produzir um jogo perfeito nos mínimos detalhes (como sempre, mas desta vez de uma forma febril), sem preocupar-se muito com datas, sem correr contra o tempo (a pressa é a inimiga da perfeição) e sempre tentando passar todas as suas idéias para o jogo. Miyamoto tentou, durante esta produção, achar o equilíbrio entre a nostalgia e a inovação (coisa que você vai perceber durante esta avaliação).

Além de todo este glamour, um fato interessante que difere a produção deste Zelda dos outros, é que a tradução para o inglês estava sendo feita simultaneamente com a versão japonesa, quando o texto integral ainda nem estava pronto (por isso as duas versões saíram quase simultaneamente: dia 21/11 no Japão e 23/11 nos States). O tradutor, Dan Owsen (o mesmo de A Link to the Past e Link's Awakening), teve que fazer alterações ao mesmo tempo em que o texto japonês era alterado ou cortado. E além destes contratempos, há também o fator tamanho, pois esta versão tem, no mínimo, duas vezes mais texto que qualquer Zelda.





FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME	
NINTENDO	256 MEGA
RPG/AÇÃO	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	5.0
SOM	4.8
JOGABILIDADE	4.8
ORIGINALIDADE	4.7
DIVERSÃO	5.0

PROS

- Um dos jogos mais bem produzidos da história, com uma riqueza de detalhes incrível e uma montagem concisa e inteligente, fazendo do conjunto um excelente exemplo de perfeição

CONTRAS

- Nada. Niente, Nothing, Nuila, Nichts, Rien, Kaimu (bem, na realidade, um contra é que você provavelmente vai deixar de namorar, dar um rolé, trabalhar, praticar esportes, ir à escola e outras coisas só para jogar)

CLAS. FINAL 5.0

Aliás, a respeito do texto, a preocupação de Shigeru era dar dicas nos lugares certos (ensinando comandos e manhas ou dando pistas sempre que necessário) e oferecer uma interação maior. Esta última, diz Miyamoto, é para evitar que o jogador fique um longo tempo só lendo mensagens, sem fazer nenhuma ação, "você está jogando, não assistindo um filme". Para isso foram colocadas escolhas múltiplas nas várias conversações do jogo.

O ENREDO

A série Zelda é conhecida por dar um enfoque secundário ao enredo, tendo como elementos principais a exploração e a interação, já que sempre se baseia no básico "salve a princesa, mate Ganon" ou "Ganon roubou o Triforce, procure e mate-o". Mas a história geral do mundo de Zelda tem uma linearidade complexa e o enredo de Ocarina of Time, em especial, possui um storyline cheio de detalhes e surpresas que realmente incrementam o desenrolar da aventura.

Poucos conhecem a cronologia de Zelda e como um game se encaixa com outro em termos de história, e os que conhecem um pouco desta história, podem ficar muito confusos. E não é para menos, são três princesas Zeldas e três heróis Links em épocas diferentes na terra de Hyrule.

Seguindo a linearidade dos acontecimentos, temos a seguinte ordem dos jogos: Ocarina of Time, A Link to the Past, Link's Awakening, The Legend of Zelda e The Adventure of Link. Sendo que Zelda e Link de Ocarina of Time são os primeiros da linhagem. Séculos depois, surgem seus descendentes distantes, com mesmo nome, participantes de A Link to the Past e Link's Awakening (neste último, não há princesa Zelda). A terceira geração surge com o primeiro e segundo games do Nintendinho, após séculos.

Com isso conclui-se que Ocarina of Time antecede a história de todos os outros games da série, mostrando não só a origem da linhagem dos personagens, como também a origem do próprio mundo de Hyrule. A lenda é mais ou menos assim:

Quando tudo era caos, no tempo em que havia apenas o "nada", três Deusas desceram na nebulosa que era Hyrule e criaram a ordem e a vida. Din, a Deusa do Poder, tingiu as montanhas de vermelho e criou a terra. Nayru, a Deusa do Conhecimento, criou a ciência e a feitiçaria para dar ordem à natureza. Farore, a Deusa da Coragem, deu a vida à terra, seres que iriam obedecer as leis da natureza.

As três Deusas voltaram então aos céus, e no ponto em que elas desapareceram, surgiu o sagrado Triforce dourado. Desde então, o Triforce tornou-se a base da existência de Hyrule.

Apesar de ser um objeto inanimado, o Triforce poderia conceder qualquer desejo a quem o obtesse. E como ele não pode distinguir o que é certo e o que é errado, o que é bom e o que é ruim, ele apenas concede o desejo, seja ele qual for. A lenda ainda diz que o Triforce reflete no mundo de Hyrule toda a personalidade da pessoa que o tocar. Assim, se alguém de coração gélido e mal realizar seu desejo, Hyrule entrará numa era de caos e desordem total; do contrário, se alguém puro de coração e forte de sangue o tocar, Hyrule entrará em uma era de paz e prosperidade.

Porém, o Triforce é guardado no Reino Sagrado, um mundo paralelo ao de Hyrule. Os sábios antigos construíram o Templo do Tempo para guardar a entrada para o Reino Sagrado, que está bloqueada pela Porta do Tempo. Para transpor a porta do Tempo e chegar até o Reino Sagrado, são necessárias três Pedras Espirituais e o tesouro passado de geração a geração pela família Real de Hyrule, a Ocarina of Time.

Na vasta floresta de Hyrule, a grande Árvore Deku servia como espírito guardião. As crianças da floresta, os Kokiris, viviam com a grande Árvore Deku. Cada Kokiri possuía sua própria fada guardiã, exceto um. Seu nome era Link.

Certa manhã, Link estava tendo um pesadelo. Era o mesmo pesadelo que ele tinha toda noite. Durante uma tempestade, Link se achava diante de um castelo misterioso. Um cavaleiro passava a cavalo rapidamente por ele, carregando uma garota. A garota olhava para ele, como se quisesse dizer algo. Em seguida outro cavaleiro aparecia. Este grande homem olhava então ameaçadoramente para Link. Neste momento ele acordava.

Neste dia, a grande Árvore Deku invoca Navi, a fada guardiã, e ordena que guie Link até ela. Navi parte então em busca de Link e torna-se a sua fada guardiã. Ambos retornam à grande Árvore Deku, que explica que o mundo está mudando para um clima perverso e que criaturas do mal estão começando a surgir. Um homem negro do deserto lançou uma maldição sobre a Árvore Deku e chegou o momento de Link testar sua coragem, livrando-a da maldição.

Link consegue realizar a tarefa e prova ser o futuro Herói do Tempo. Mas a Árvore Deku já estava condenada no momento em que caiu sobre ela a maldição. A Árvore então explica que Link jamais deve deixar que o homem de negro ponha as mãos no sagrado Triforce, que ele nunca deve permitir que este homem entre no Reino Sagrado. Em seguida, ela diz para Link que seu destino é ir para o Castelo de Hyrule, encontrar a Princesa do Destino e entregar a ela a Pedra Espiritual. Link então recebe a Kokiri's Emerald. As últimas palavras da grande Árvore Deku foram, "O futuro depende de ti, Link. Tu és corajoso.".

E assim começa a sua aventura, no papel do jovem Link, em The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

A EPOPÉIA

Sua aventura será enorme, como jamais visto em nenhum game da série. São apenas duas buscas principais incorporadas ao enredo (primeiro a busca pelas Spiritual Stones, mais tarde a busca pelos seis medalhões). Mas contando apenas os eventos obrigatórios que você deverá cumprir para realizar as duas buscas e chegar até o final, já são em torno de 30 a 40 horas de jogo (estimado, pois o game não exibe tempo de jogo). São várias cidades e dungeons pelas quais você deverá passar obtendo item atrás de item até chegar ao desfecho do jogo.

Para incrementar a aventura, foram acrescentadas a maior quantidade de side quests (buscas secundárias) e mini-jogos já vistos em um game do gênero. Só para citar algumas destas buscas, que tal achar 100 aranhas escondidas pelo jogo todo nos locais mais inusitados, ou ainda, como no game de Super NES, você pode buscar os Heart Pieces para aumentar seus corações de energia, é possível comprar feijões mágicos e achar os locais certos para plantá-los, ir atrás das quatro garrafas espalhadas pelo mundo (não, desta vez você não deverá nadar até debaixo de uma ponte para encontrar uma delas de posse de um mendigo), ou que tal achar as flechas secretas de fogo e gelo, e mais estranho ainda, achar compradores para as várias máscaras do Happy Mask Shop, mas se tiver atrás de algo mais útil, procure por uma Giant's Knife que não se quebra. No departamento de mini-jogos, o destaque fica por conta da pescaria. Este é tão bem feito que deveria ser lançado como um jogo separado. Você tem um ponto de vista privilegiado do fundo da água e observa enquanto peixes com reações realísticas fisgam sua isca. Quando isso acontece, você poderá sentir as vibrações se estiver usando um Rumble Pack, e também assiste ao peixe tentando resistir à sua força e se mexendo pela areia, espalhando um rastro de areia que suja a água. Mas há também outros mais simples, como pegar galinhas certas no meio de várias iguais, mergulhar e pegar Rupees (a moeda do mundo de Zelda) no fundo da água, mirar bombas teleguiadas em certos alvos passando por obstáculos para não explodir, tiro-ao-alvo com arco-e-flecha sobre cavalo ou ainda apostar corrida pelo campo de Hyrule.

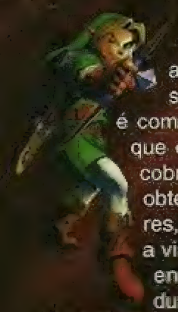
Tudo isso, somado aos eventos obrigatórios, podem levar até 80 horas para terminar o jogo. Isso, claro, se você não souber onde estão os itens e a ordem dos eventos, mas depois de terminar uma vez, fazendo tudo novamente, você leva aproximadamente 30~40 horas para cumprir o jogo completinho. Para ajudar nesta longa missão, o game vem com bateria interna para salvar seu progresso em até 3 arquivos diferentes, sem a necessidade de Memory Pack.

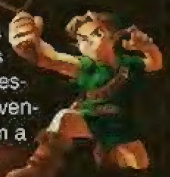
O design do game é algo que também chama muito a atenção. Às vezes você se pega a pensar e, neste momento de reflexão e observação, você se pergunta, "Como uma pessoa pode criar algo assim? De onde ele tirou isso? Como pode tudo se encaixar perfeitamente? Ele só pode ser louco, um maluco mesmo?". O design realmente impressiona pela sua montagem, o jeito que tudo se relaciona e se desenrola. São puzzles cada vez mais desafiadores, mais inteligentes e que realmente fazem bom proveito dos ambientes 3D adotados no jogo. São os puzzles mais bem sacados já vistos em um jogo, e olha que não são poucos. Isso sem contar as enormes dungeons, que estão mais complexas que nunca. Cheias de segredos, armadilhas e inimigos como você nunca viu. Tudo posicionado e montado de uma forma tão elaborada que ficam na sua cabeça. Algumas delas chegam a levar de 3 a 4 horas para serem terminadas. Podemos mencionar ainda as cidades, que também possuem vários locais para serem explorados, pessoas para conversar, segredos e puzzles também.

Como sempre, o foco da aventura está na exploração. E é exatamente o que você deverá fazer, explorar tudo do início ao fim. Como nos outros jogos da série, você vai obtendo novos itens e armas e aí você se lembra de lugares pelos quais você já passou que então, talvez, de posse de novos itens, você consegue acessar. Algo como uma pedra ou uma parede rachada, por exemplo, que você achará bombas e então poderá voltar para explodi-las e descobrir novos segredos. Isso faz você ir e voltar a vários locais do jogo por muitas e muitas vezes.

É típico da série também possuir dois

mundos, como o Light World e Dark World de A Link to the Past, nos quais você alternava usando o espelho. Em Ocarina of Time, esta mudança é um pouco diferente. Na realidade não são dois mundos paralelos, para sermos mais exatos, são dois mundos que na realidade são os mesmos... mas em tempos diferentes. Em certo momento do jogo, Link fica com sua alma confinada por sete longos anos, pois ainda é muito pequeno para empunhar a Master Sword e se tornar o Herói do Tempo. Depois destes anos, ele desperta já como um adulto ("perai! Os Kokiris não envelheciam. Como Link cresceu?", você se pergunta, mas esta é uma resposta que não daremos ainda, você vai descobrir sozinho durante o desenrolar do enredo), e deve redescobrir o mundo de Hyrule, para saber tudo o que aconteceu enquanto ele estava em seu sono profundo. Neste momento, é como se você reiniciasse o jogo, tendo que explorar tudo novamente, para descobrir o que mudou, o que aconteceu, obter novos itens e explorar novos lugares, antes impossíveis. Em certo ponto, a viagem no tempo se torna possível, e então você poderá alternar entre as duas eras: o mundo de Link criança e o mundo de Link adulto. Além disso, há itens que você só pode usar na forma adulta e vice-versa, assim como alguns locais também que só podem ser acessados por uma das formas. E há eventos que deverão ser realizados com a viagem no tempo (imagine, enquanto você está com Link adulto, que uma pessoa diz que você fez algo quando era criança, então você volta no tempo, vai lá e realmente faz o que a pessoa disse).





Pra completar, o jogo ainda traz mudança em tempo real acelerado de período de tempo. O que tudo isso significa? Que, enquanto você anda pelo mundo de Hyrule, é possível ver o passar do dia, o por do sol, o anoitecer e o amanhecer. Mas isso não acontece em tempo real (imagine ter que esperar um dia inteiro para anoitecer), o ciclo completo de um dia dura apenas alguns minutos. Mas esta passagem de tempo só acontece em certos lugares, em cidades e dungeons o tempo fica parado (se você chegar de noite numa cidade, o tempo ficará parado na noite). Há eventos que só acontecem num certo período do dia (Gold Skulltulas, aquelas aranhas que existem em número de 100 pelo jogo inteiro, por exemplo, fora de dungeons, só podem ser encontradas à noite. E além da mudança de horário, há mudanças de clima também. Em certos lugares do jogo pode começar a chover e, futuramente, o próprio Link pode fazer chover (poderoso, hein? Imagine você entrar numa casa e fazer chover lá dentro).

CENAS DE ANIMAÇÃO

Muitos dos jogos da atualidade utilizam-se das famosos seqüências de animação em CG, ou simplesmente, cenas em CG. Estas animações ocupam um bom espaço de armazenamento no jogo e são mais viáveis nos jogos em CD. Como estas cenas realizam um papel muito importante em histórias e a Nintendo queria fazer algo assim com Zelda, a solução foi realizar seqüências de animação feitas com gráficos texturizados em tempo real (do próprio jogo) simulando CGs. O resultado é surpreendente e muitas vezes estas cenas enganam, você realmente pensa que está assistindo uma daquelas cenas em CG do Playstation.

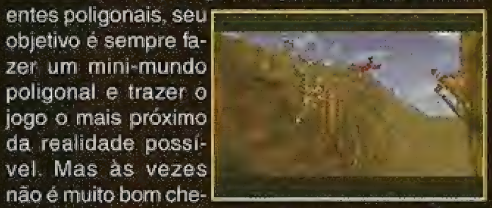
Aproveitando-se deste recurso, a Nintendo fez o máximo para tornar estas cenas bem marcantes. Explorando bastante as diferentes perspectivas e ângulos de visão, expressões dos personagens, efeitos especiais e aplicação de luz. Tudo para passar um clima de cinema.

E não pense que, pela qualidade, as cenas são poucas, resumindo-se à apresentação e ao final do jogo. Estas cenas especiais estão espalhadas por todo o jogo, uma mais impressionante que a outra. Muitas vezes são visões panorâmicas de cidades e dungeons, ou acontecimentos especiais ativados e ainda cenas de diálogos.

JOGABILIDADE E SISTEMA DE JOGO

Voltando um pouco no tempo (não, não estamos usando a Ocarina of Time), em 96, a Nintendo apresentou aos jogadores um novo conceito de jogo com Mario 64. Trazendo um enorme mundo totalmente em 3D com uma possibilidade de movimentação extremamente livre e vasta. Mas Mario 64 era genuinamente um game de plataforma, onde o controle do pulo e outras funções são essenciais, diferente de Zelda, que também apresenta um mundo 3D enorme (talvez maior que o de Mario) mas é um game de Ação/RPG. O que acontece com Zelda então?

Quando Shigeru Miyamoto cria os ambientes poligonais, seu objetivo é sempre fazer um mini-mundo poligonal e trazer o jogo o mais próximo da realidade possível. Mas às vezes não é muito bom chegar perto da realidade. Em Zelda foram adicionados tantos ambientes realísticos 3D que ficaria até difícil jogar neste mundo virtual (a dificuldade que Mario 64 apresenta, exatamente por ser um game de plataforma; desnecessária neste caso, já que as dificuldades são provenientes de outros obstáculos). Desta maneira, alguns elementos para auxiliar o jogador devem ser adicionados, evitando que a diversão seja perdida. E foi exatamente isso que Shigeru fez. A principal adição neste sentido é o Auto-Jump, ou pulo automático, você não precisa apertar nenhum botão para pular de um lugar a outro (o primeiro jogo que vem à cabeça é Burning Rangers, da Sega para Saturn, lembra? Yuji Naka havia adicionado exatamente esta função ao jogo, mas como era um game de plataforma, isso não era muito funcional, já que neste tipo de jogo você precisa ter o controle do pulo). E em Zelda esta função realiza um papel importante, pois tira uma preocupação que você deveria ter com as plataformas, funcionando de maneira determinante. Há também outras ações automáticas para auxiliá-lo, como subir escadas, escalar plataformas e outras. Todas elas funcionam de forma perfeita e realmente ajudam (no começo, pode demorar um pouco para você se acostumar com o jogo realizando estas ações por você, mas depois você com certeza vai agradecer por isso).



Por falar em auxílio, claro que não podíamos deixar de falar em Navi, a fada guardiã de Link. Afinal, o que seria de um Kokiri (será?) sem sua fada que o guia. E o papel de Navi é exatamente este: auxiliar Link por toda a sua aventura. Ela tem funções múltiplas, que explicaremos uma a uma. Para cada situação, Navi aponta para um objetivo na direção em que Link está olhando e muda de cor. Quando a fadinha está verde, uma dica é exibida ou ela está indicando um ponto em que você pode realizar uma ação para que aconteça algo (geralmente deve-se tocar uma das melodias da Ocarina neste caso); se ela muda para amarela, um inimigo está sendo indicado (Navi conhece os pontos fracos dos inimigos e pode indicá-los para você); por fim, se a fada está azul, ela está indicando um personagem com o qual você pode conversar. Enquanto Navi está apontando para algo ou alguém em qualquer destas situações, você pode focar sua visão no alvo com o botão Z (para falar com pessoas de longe, por exemplo). Outra função da fada esperta é dar dicas para você. Sempre que você estiver perdido ou indo para um caminho errado da seqüência do enredo, Navi avisará Link (você ouvirá sua voz dizendo "Listen") e então você poderá ouvir o conselho da fada apertando C▲

Como os ambientes são poligonais e os comandos, apesar de simples, são muitos, poderia ficar um pouco difícil para você aprender todos os comandos e movimentos. Atenção: PO-DE-RI-A, pois mais uma vez este problema foi pensado e resolvido. Logo no início de sua aventura, você terá um tutorial interativo com os habitantes da vila Kakariko, que ensinam a você os comandos básicos e as funções dos botões. Além disso, sempre que você obtém um novo item, o jogo explica sua função. Como já foi dito anteriormente, sempre há dicas certas nos locais certos.

Os comandos e ações serão, de certa forma, familiares aos jogadores veteranos da série Zelda. Link realiza praticamente os mesmos tipos de ação de suas aventuras anteriores (ou posteriores, levando-se em consideração a cronologia da série). Coisas como empurrar/puxar blocos, jogar bombas, bumerangues, flechas, agarrar e arremessar vasos e pedras e outras ações do tipo.

Para controlar Link, você utilizará apenas o Analog Stick e não o direcional convencional, como nos games anteriores da série. Desta forma, todas as ações do herói são influenciadas pela pressão aplicada no direcional. Assim, se você aplicar uma leve pressão no Analog Stick, Link vai caminhar bem devagar (ótimo para evitar quedas inesperadas de plataformas altas), se você aplicar uma pressão um pouco maior, seu personagem irá caminhar normalmente, já se você manter pressão total, Link vai sair em disparada (equivalente à ação de correr nos games anteriores, dispensando então, desta vez, a necessidade de bota especial para correr). Mas isso não se limita apenas ao modo de

caminhar, estende-se também a outras ações como mirar com certas armas, olhar ao seu redor, defender-se com o escudo na altura certa e muito mais. Isso tudo exige que você tenha certo domínio do Analog Stick de N64, coisa que muitos ainda não têm (principalmente os novatos no N64, que debutaram no console com Zelda). Caso este seja o seu caso, siga dois conselhos: vê se aprende a segurar o joystick direito (não leve na malícia), a mão direita vai no manche direito e a mão esquerda vai no manche central, do contrário (segurando com a mão esquerda no manche esquerdo) fica muito difícil controlar com o Analog Stick e apertar o botão Z (embaixo do controle) ao mesmo tempo; procure aprender a aplicar a pressão certa para realizar qualquer ação, ficar dando toquinhos no direcional não vai adiantar muita coisa (principalmente quando você está mirando com alguma arma ou olhando ao seu redor).

Mais uma sacada inteligentíssima do mago dos games, o mestre Shigeru, foi a utilização do botão A. Este é o botão de ação do jogo, usado para realizar uma série de movimentos diferentes. O sistema utilizado para isso é a seleção automática de ação conforme a situação. A ação é indicada na tela (no topo à direita, sobre o ícone do botão A, o azul) e, se você apertar o botão, Link realizará a ação indicada. Esta é uma maneira simples e eficiente de resolver a falta de botões do joystick (e olha que são 10 botões sem contar os direcionais). O sistema é funcional em 99%, este 1% de ineficiência é graças à pressa, pois algumas vezes você pode realizar um comando no lugar de outro se for muito rápido (rolar momentos antes de abrir uma porta ou agarrar um bloco ao invés de subir nele, por exemplo). Com um pouco de tempo de jogo, você nem precisará olhar a ação indicada na tela para realizar os comandos, já estará realizando os movimentos intuitivamente. Algumas das ações possíveis de acionar com o botão A são: Attack (atacar, um ataque com o corpo), Grab (agarrar), Throw (arremessar), Jump (pulo, não para pular plataformas, mas sim para fazer pulos laterais ou backflips em batalhas), Open (abrir), Climb (escalar, para subir em blocos), Down (para baixo, para soltar de uma escada ou de uma plataforma que estiver pendurado), Enter (entrar, para passar por uma pequena abertura), Drop (fincar, colocar a Master Sword de volta na pedra), Check (checar), Speak (falar), Return (retornar, para cancelar um comando ou ação) e Decide (decidir, para confirmar uma escolha). Viu só? Tudo isso com um botão só.

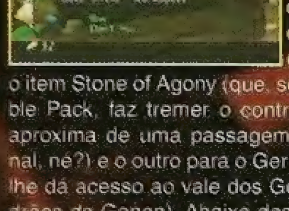
O botão Z também tem funções determinantes no sistema do jogo (que talvez até sejam adotadas como conceito em jogos futuros). Seu papel principal é o de mirar, ou travar o ângulo de visão. Em batalhas, por exemplo, você pode mirar um inimigo e ficar com o foco visual de Link travado nele, nunca deixando o inimigo fora de seus olhos e nunca dando as costas para ele. Se houver mais de um inimigo, você pode alternar o foco visual entre eles apertando o botão Z novamente. Fora das batalhas, você pode segurar o botão Z para caminhar com Link sempre olhando para frente (neste caso, se pressionar para os lados, Link anda lateralmente), ou então apenas pressionar o botão uma vez para que o ângulo de visão seja automaticamente mudado para a direção em que Link está olhando. Ele ainda pode ser combinado com outros comandos, permitindo, por exemplo, que você defenda com o escudo enquanto se movimenta ou faça o mesmo enquanto mira com um Hookshot ou Arco-e-Flecha. Botão imprescindível em quase todos os momentos do jogo.

Usado apenas para ataques com espada, o botão B já é bem mais limitado. Mas, além de realizar ataques simples, ele ainda pode ser combinado com comando de direcional para realizar cortes laterais, diagonais, frontais e demais "ais", ou ainda pode ser apertado em seqüência para realizar verdadeiros combos (Link parece até um lutador de Soul Edge).

Para a utilização dos itens (bombas, flechas, ganchos, etc.), temos três botões do complexo C (aqueles botões amarelinhos): o C◀, C▼ e o C▶. Você acessa o menu de itens, coloca o cursor sobre o item desejado e então aperta um destes três botões para atribuir a utilização deste item àquele botão. É como a utilização do botão de itens dos games anteriores, mas a diferença é que antes era apenas um botão de item, agora são três. Isso torna o acesso à tela de itens um pouco menos freqüente (é isso aí, um pouco menos, porque mesmo assim, como a troca de itens é mais necessária nesta aventura, o acesso ao inventário continua freqüente).

Os demais botões têm funções bem simples. Com o C▲, além de atender ao chamado de Navi para ouvir seus conselhos, você pode apertar para ativar a visão em 1ª pessoa para olhar o ambiente ao seu redor, além de poder ver uma descrição do inimigo focado. O R é utilizado apenas para utilizar o escudo, que pode ser combinado com o direcional para defender em ângulos diferentes ou com o Z para defender-se enquanto caminha. O botão L simplesmente ativa ou desativa o mapa exibido no canto inferior direito da tela.

Os menus, acessados com o botão Start, são divididos em 4 partes, alternadas com os botões Z ou R. A tela de itens exibe os itens comuns (bombas, estilingue, bumerangue, etc.), as flechas mágicas (de fogo, gelo e luz) as três magias (Din's Fire, Farore's Wind e Nayru's Love) e também as quatro garrafas e os itens de eventos (como ovos, máscaras, galinhas, etc.). Na tela de equipamento nós temos, na parte esquerda da tela, os equipamentos que têm efeito automático (não precisam estar equipados, como luvas e sacos de bombas) e, à direita, os quatro tipos de equipamento que Link pode utilizar: espadas, escudos, roupas e botas (sendo que há 3 itens diferentes de cada uma destas categorias espalhados pelo jogo). O equipamento escolhido ainda é exibido na figura de Link, que fica no centro da tela. Na tela Quest Status, nós temos todos os dados atuais das suas buscas. No topo à esquerda da tela, há dois ícones, um para o item Stone of Agony (que, se você tiver um Rumble Pack, faz tremer o controle quando você se aproxima de uma passagem secreta. Bem original, né?) e o outro para o Gerudo's Card (item que lhe dá acesso ao vale dos Gerudos, a raça de ladrões de Ganon). Abaixo destes dois, é exibido o número de Gold Skulltulas que você já matou (lembre-se que é necessário matá-las e ainda pegar o item que elas deixam). À direita destes há um coração dividido em quatro partes, como de costume, ao pegar quatro Heart Pieces, você completa um Heart Container e ganha mais um coração de energia máxima. Abaixo, estão as notas musicais, representando as músicas que você já aprendeu com a Ocarina (são 12 melodias no total, mais uma secreta que você define e aprende, mas não é exibida na tela. Segredinhooo!). Do lado direito da tela estão exibidos, abaixo, as três Spiritual Stones, e acima, os seis medalhões dos sábios. A última tela de menu é a tela do mapa. Esta, enquanto você está fora de dungeons, mostra o mapa geral do mundo de Hyrule com os lugares pelos quais você já passou (como de costume, os lugares que você deve visitar ficam piscando). Quando você está em uma dungeon, o mapa passa a ser o clássico mapa de dungeon já conhecido da série, com os andares, salas pelas quais você já passou e também a indicação dos três itens de dungeon obtidos (mapa, bússola e Boss Key).



Destaque também para os ângulos de visão do jogo, que geralmente são os melhores possíveis. Você não tem controle direto da câmera como em Mario 64, mas os ângulos não são prefixados como em Resident Evil, a câmera acompanha Link e seus movimentos de ângulos diferenciados, às vezes misteriosos, tudo para passar o clima certo do ambiente. Mas você, como já foi mencionado, pode também forçar a câmera com o botão Z ou olhar ao redor com C▲. Sempre que há mudanças no ângulo de visão, o jogo a faz de maneira que haja o mínimo de clipping, ou seja, evita que objetos apareçam construídos pela metade. A perspectiva é ainda mais dramática nas batalhas, enfocando a ação de uma maneira jamais vista.

Algumas armas e itens (principalmente os de projéteis) utilizam uma perspectiva em 1ª pessoa, para que você tenha uma mira precisa do alvo. Isso foi necessário com a adoção dos ambientes poligonais, já que você deve levar em consideração as três dimensões do ambiente ao lançar um projétil, por exemplo (só uma dica: para ter maior precisão com o arco, primeiro mire com o Hookshot, que possui mira-laser, e então alterne para o arco, sem tirar da posição em que ficou, a flecha vai acertar exatamente o local em que a mira estava).

O sistema de batalha teve uma atenção muito especial de Shigeru, visando ao mesmo tempo algo funcional e de visual explendoroso. Com o sistema de Z Targetting, você pode mirar um inimigo e manter a atenção de Link visada apenas para este inimigo, mesmo que outros estejam na tela. Caso você queira visar um outro, basta apertar Z novamente para alternar a mira. Você tem uma gama muito grande de opções para atacar os inimigos, que vai desde os simples golpes de espada até os ataques menos convencionais, como esmagar com martelo ou ainda bater com uma vareta incandescente. E há também os movimentos defensivos, que incluem, além de defender com escudo, esquivas laterais e backflips. Isso adiciona muito ao elemento estratégia, pois cada inimigo tem uma certa maneira de lidar. E por falar em inimigos, a variedade deles também está enorme. Você encontrará muitos inimigos já conhecidos da série (como os morcegos ou as mãos que caem e levam de volta ao início da dungeon) como também uma porção de oponentes inéditos. A maior atração neste ponto fica mesmo por conta dos Bosses, que, geralmente, são enormes e exigem uma boa estratégia.

sempre com uma ou mais formas específicas para derrotar.

Zelda ainda é compatível com o Rumble Pack para oferecer uma diversão ainda maior. O controle vibra quando você dá golpes comuns com a espada contra alguma coisa, quando carrega um golpe de espada (animal), quando cai de uma grande altura, quando Link leva pancadas ou em outras situações menos comuns, como quando você vai para a Death Mountain e o vulcão entra em erupção, passando uma emoção bem mais forte. Deixando a questão estética de lado, este acessório pode ainda ser realmente útil no jogo. Se você obter o item Stone of Agony, o controle irá vibrar sempre que você se aproximar de uma passagem secreta.

GRÁFICOS

Este é um ponto em que Zelda dá um banho em qualquer outro game de N64 (apenas não tanto em Banjo-Kazooie). Os 256 Mega foram super aproveitados neste sentido, produzindo alguns dos visuais mais bonitos já vistos em um console doméstico (até a chegada do Dreamcast, é claro).

Os gráficos poligonais texturizados em tempo real apresentam uma resolução excelente, com uma animação excepcional e efeitos fora do comum. O nível das texturas é impressionante, praticamente não há pixelação (apenas em poucos momentos e em locais muito específicos, como na superfície de um lago, por exemplo). A variedade de texturas é enorme, e vão desde simples tijolos e grama, até o interior de um peixe gigante ou armaduras com efeitos metálicos. Isso sem contar os efeitos aplicados nas texturas. Se você estiver no fundo de um lago, você verá o reflexo da superfície agindo sobre o chão, ou ainda, é possível ver o reflexo da água em paredes (entre no Water Temple só para ter uma idéia). Além disso, alguns efeitos especiais foram aplicados nos polígonos, como dentro do peixe Jabu-Jabu, por exemplo, em que você pode perceber as paredes se dilatando, ou ainda em ambientes quentes, como dentro da Death Mountain, onde há um efeito de distorção, passando realmente uma sensação de calor, mais impressionante ainda é quando você entra na água, que há um efeito de distorção como se os seus olhos estivessem sendo molhados. Os efeitos de luz são constantes e agem não apenas nos personagens, mas também em alguns cenários. E fora a iluminação, há uma porção de outros efeitos que formam um visual exuberante, como a tempestade de areia no deserto, o chefe que lembra as criaturas do filme O Segredo do Abismo, os efeitos belíssimos quando você toca uma melodia com a Ocarina, as explosões, as transparência e por aí vai. A animação não chega aos 60 fps., mas mantém os já suficientes 24–30 fps. na boa, proporcionando uma movimentação suave e, às vezes, impressionante. Quase não há construção de polígonos na tela (o famoso clipping), não que o jogo disfarce com um efeito de neblina (fog), como na maioria dos jogos, é que aparece tudo na tela mesmo. Quando você anda no campo de Hyrule, por exemplo, é possível ver o castelo de Hyrule de qualquer ponto. Os únicos objetos que se constroem quando você se aproxima são personagens e inimigos (além de uns poucos objetos), mas o cenário mesmo é permanente. Mas há também fundos de cenários que são imagens paradas (a Death Mountain vista do campo de Hyrule, por exemplo, é um bitmap), mas geralmente são de boa qualidade, como o céu, que até se movimenta. Também contrariando uma grande maioria dos jogos de N64, poucos objetos são sprites 2D. Até as árvores são construídas em 3D (ao contrário das de Mario 64). Apenas os itens que os inimigos deixam e raros outros objetos são construídos com sprites.

Mas nem todos os cenários são poligonais em Zelda. Há também os gráficos pré-texturizados. Isso mesmo, como aqueles de Resident Evil, Parasite Eve e Final Fantasy VII. Isso ocorre quando você entra em casas, barracas ou coisas do gênero, e também em alguns cenários a céu aberto (como do lado de fora do Templo do Tempo). Neste caso, geralmente você tem uma visão de cima (que faz lembrar bastante Final Fantasy VII) que também pode ser alternada por uma visão lateral (com o botão C▲).

SOM

No quesito "músicas", Zelda pode decepcionar um pouco no início, pois, por incrível que pareça, não há o tema principal da série, nem na apresentação e nem no jogo. Mesmo assim, há algumas músicas já conhecidas, mas são poucas. A grande maioria das composições são mesmo inéditas. Apesar disso, o clima musical já conhecido da série foi mantido. Algumas das músicas são realmente muito bonitas e impressionantes (principalmente se levarmos em consideração que o game é em cartucho, portanto as músicas são PCM). Isso porque todas elas são compostas e supervisionadas por Koji Kondo, o mesmo dos jogos anteriores.

Mas o foco sonoro de Zelda não está nas músicas, e sim nos efeitos sonoros. A quantidade e a qualidade deles é de se admirar. Cada local possui seus próprios efeitos sonoros característicos, passando uma ambientação perfeita. Coisas que vão desde barulho de vento soprando e chuva caindo, até galinhas cacarejando, lobos uivando ao longe e barulho de grilos, passando por outros maravilhosos sons da natureza, como a água correndo ou uma majestosa cachoeira. A profundidade do som também é impressionante, mesmo sem ver um morcego, por exemplo, você pode perceber se ele está longe ou perto pelo barulho do seu bater de asas. Isso é ainda mais notável graças à tecnologia Surround adotada pela Nintendo. Com isso, o som é dividido em 4 canais (esquerdo e direito para traseiro e dianteiro) e, se você ligar seu console em um aparelho que tenha o recurso Surround (4 caixas de som, no mínimo), você ainda pode perceber se algo está fazendo som na direita, na esquerda, atrás ou na frente.

Uma atração sonora é a própria Ocarina. Com ela, além das músicas que você aprende e Link toca automaticamente após você fazer as primeiras notas, se você tiver algum conhecimento musical, você pode tocar qualquer música do jogo (ou outra que você conheça). O layout dos botões para realização das notas está disposto de forma a simular a própria Ocarina. E além das notas que você pode tocar, ainda é possível fazer distorção usando o Analog Stick.

O jogo ainda conta com uma série de vozes diferentes. Mas é claro que não são conversações e sim apenas algumas palavras, gritos, grunhidos e sussurros que limitam-se a passar um efeito de ambientação. Alguns exemplos são os avisos sonoros de Navi, os vários tipos de gritos que Link dá e alguns sons que outros personagens emitem.

O SUCESSO

Com tudo isso, é claro que The Legend of Zelda: Ocarina of Time não poderia deixar de ser um estrondo em todos os sentidos. Só para se ter uma idéia, a revista japonesa Weekly Famitsu, uma das mais conceituadas do mundo (no mercado desde 86), tem um sistema de avaliação em que quatro avaliadores dão sua nota para o jogo (uma nota geral, não dividida em gráficos, som, etc.) e, com Zelda, pela primeira vez na história da revista, as quatro notas foram máximas, quatro notas 10 (o record anterior era de Zelda do Super NES, em 92, com três notas 10 e um 9).

Os números não mentem, então veja este sucesso expressado por números. No Japão, nos dois primeiros dias de venda, foram vendidas 433.623 cópias (contra 316.000 de Metal Gear Solid, por exemplo, que é um dos maiores hits do Playstation, com um número de consoles vendidos muito maior que o N64 no Japão). Já nos States, onde a base instalada (número de consoles vendidos) é muito maior, só nas duas primeiras semanas, o jogo já vendeu mais de um milhão de cópias. E a meta da Nintendo é vender 5 milhões de cópias mundialmente até o Natal, tornando Zelda o jogo mais vendido do ano (e olha que ele só será vendido pelos últimos 41 dias do ano).

O sucesso também impulsionou as vendas de consoles N64, pois muita gente estava comprando o video game apenas para jogar Zelda. No Japão, onde a situação do N64 é mais delicada, a venda de consoles na semana de 16 a 22/11 (lá, o game foi lançado dia 21/11) chegou a 35.419 unidades, contra apenas 17.374 de Playstations vendidos. Dominando 41,3% das vendas de console naquela semana, uma média dez vezes superior às semanas anteriores.

E ESTRATÉGIA, TEM?

Tem sim senhor. Claro que não podia faltar "aquela" estratégia completa da Gamers para Zelda do N64. Ainda mais que o jogo é tão difícil para terminar. Se bem que é muito mais gostoso você mesmo descobrir as coisas em Zelda. É bem mais gratificante e emocionante você ficar procurando um item por horas e horas e depois conseguir achá-lo. Mesmo assim, você vai poder conferir os passos para se chegar ao final dessa maravilhosa aventura.

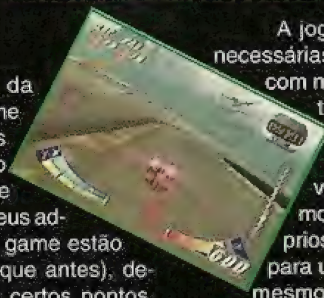
extreme-G XG2

Velocidade é o que não falta para o console da Nintendo, trazendo desta vez a continuação do super game de corrida de motos futuristas. As corridas continuam as mesmas, mesclando um pouco do estilo Mario Kart, usando e abusando de armas e acessórios para retardar seus adversários. Os gráficos do game estão bons (um pouco melhor que antes), decepcionando apenas em certos pontos, onde há muita presença de elementos em 2D (de longe parece bonito, mas quando chega perto, tira o charme do game). Durante as poses de vitória, seu personagem fica comemorando (outro ponto decepcionante, pois se você prestar bastante atenção nos braços dele, vai parecer papel se dobrando. Mas tudo bem até este ponto, o que importa mesmo é a diversão...). Os efeitos de luz são bonitos, mas bem que poderiam ficar melhores. Mas nem por isso deixa de ser um dos pontos chamativos do game, realçando em muita coisa, como por exemplo, passando por dentro de túneis, áreas escurecidas etc., fica uma verdadeira graça! Falando em túneis, estes são uma verdadeira loucura em determinados pontos de certas pistas, deixando você num verdadeiro turbilhão! A rotação durante os túneis são uma verdadeira loucura, e vai ficar uma pergunta no ar: "onde estará o chão no fim do túnel?" Você não cai da moto nem nada do gênero, mas se não chegar pelo menos na terceira posição, a coisa não vai ficar muito boa.

Apenas duas coisas não são muito boas, chegando a prejudicar muito durante as corridas, uma é a rotação dos cenários (que chega a complicar bastante depois de subidas) e a outra é o mapa, algo fundamental para games de corrida. A rotação dos cenários é loucura total, e chega até a ser divertido, mas em pistas que apresentam grandes subidas fica tudo complicado e prejudicial ao seu desempenho (já imaginou você em primeirão, se achando o máximo e de repente, no final de uma subida, ter uma curva quebrada e você não conseguir virar a tempo? O resultado é você perder não só a primeira posição como perder várias posições, tudo isso porque os cenários são muito confusos), chegando até mesmo a não se qualificar por um simples erro que ocasionou uma batida sem muitas chances de ser evitada. Os cenários são super coloridos e bonitos, retratando algo bem futurista mesmo, mas com rotações inesperadas, não fica fácil de dar cabo da pista. Uma coisa que vai incomodar bastante também é quando você está em altas velocidades (em torno de uns 756 km por hora), uma simples e inocente batida pode resultar na perda de sua moto, às vezes por causa dos bugs existentes no próprio game, como poder atravessar paredes ou mesmo as pistas e ter que começar novamente uma corrida. Outra crítica que o game merece levar é sobre os mapas, algo praticamente necessário em games do gênero (principalmente nos que apresentam muita complicação nos cenários). Eles são apenas linhas retas no canto direito da tela, não dando para se orientar por ele quando estiver chegando em curvas muito quebradas ou ruas divididas. Tá certo que em alguns games de corridas, não só para consoles caseiros como alguns arcades, não apresentam mapa, mas neste game seria algo obrigatório.

Mudando da água para o vinho, coisa que não falta neste game é competitividade, tanto contra o computador como tirar uns rachas com os camaradas. O jogo permite que quatro jogadores corram simultaneamente (pelo menos assim ninguém fica brigando para jogar ou ameaçando desligar o console porque não agüentou perder...), mas vai pintar mais um pequeno problema com as várias cores divididas na tela, um verdadeiro arco-íris na sua TV. É nessas horas que se precisa de uma televisão bem grande, mas isso é um caso a parte.

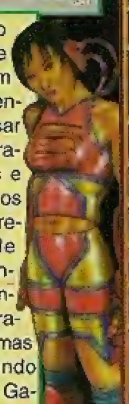
A jogabilidade é excelente e precisa, dando respostas rápidas e necessárias quando se precisa. O arsenal de armas é simples e eficiente, com mísseis teleguiados, bombas de impacto, rajadas super potentes de raios ou mesmo vários mísseis de uma vez só. Além das variadas armas que você pode pegar, sua super moto conta ainda com seus próprios tiros, podendo carregá-los para um dano maior ao inimigo ou mesmo destruí-lo. De resto, basta chamar uns camaradas e competir para ver quem é o melhor dos melhores.



As duas barras do lado esquerdo da tela, sendo que a de cima representa a resistência da moto e a de baixo representa a quantidade de energia que você pode gastar quando estiver atirando, devem sempre ficar cheias. Toda vez que finalizar uma volta, suba pelas rampas para chegar na parte luminosa e encher as barras, ou já era a recarga e a moto pode ir pro saco!

As poses de vitória são fraquinhas e tiram um pouco do charme do game, sem contar alguns bugs (defeitinhos) presentes durante as corridas, como poder atravessar o chão quando estiver em alta velocidade, ou ver as gaivotas entrarem pelo chão. Mas na pose de vitória, o braço do personagem é de papel!

Velocidade e diversão, são coisas que você encontra de montão neste game, assim como a jogabilidade excelente e os efeitos de luz (apesar de serem bem claros e fracos, são bem chamativos e envolvem bem as motos e os cenários). O game é surpreendente em termos de competitividade, tanto jogando contra o computador quanto jogando com três camaradas simultaneamente. As armas ajudam no desafio, exigindo mais e mais dos jogadores. Garantia de muita diversão!



FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

EXTREME-G 2	
ACCLAIM	N/D
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.5
SOM	3.2
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.5

PRÓS

- Jogabilidade excelente e uma competitividade fora do comum, apresentando muita diversão e originalidade em alta velocidade

CONTRAS

- O mapa não ajuda em nada, fazendo muita falta em certas ocasiões, assim também como a movimentação das pistas, que pode comprometer seu desempenho

CLAS. FI

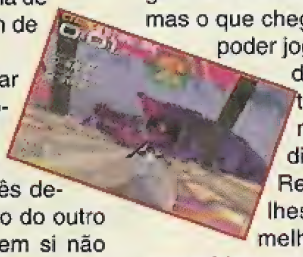
4.2

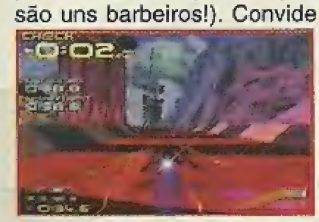
LISTA DE COMANDOS

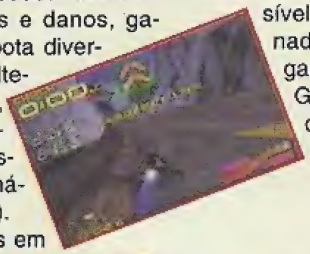
Z	acelerar
A	atirar
B	frear
C▲	acelerar
C▼	usar nitro
C▶	usar itens
C◀	jogar item fora
L	mostrar espelho (visão traseira)
R	auxilia a fazer curvas com facilidade

Surge a terceira versão de Wipeout, desta vez o sorteado foi o N64. Um game bem conhecido, devido a sua sensibilidade na hora dos comandos e habilidade para poder fazer os circuitos com a mais intensa e extrema precisão. A dificuldade nos comandos ainda é constante, sendo bem exigente na hora das curvas, a menor batida pode tirá-lo da primeira posição (algo que muitos querem em games de corrida, mas são poucos os que conseguem tal objetivo). Este game fora lançado para Playstation em meados de 96, chamando muita atenção pelos gráficos super bonitos (textura de alto nível, detalhada, colorida e com boa resolução) e altíssima velocidade. A primeira versão acaba pintando também para o Sega Saturn, não trazendo nada de inovador. Logo depois pinta a segunda versão de Wipeout, Wipeout XL, trazendo algumas inovações nos gráficos e nos veículos antigravitacionais. Focando mais desafio, não sofrendo muitas alterações nos comandos e principalmente na sensibilidade. A jogabilidade exigia muita atenção e perícia, onde o jogador tinha de ser bem calculista e rápido (algo que muitos hoje em dia tiram de letra).

Agora vamos jogar tudo isso de lado e sim comentar sobre a versão 64, que trouxe alguns elementos bem inovadores, como uma nova arma que faz uma ondulação no chão para tirar os inimigos de ação, ou mesmo da sua reta (os cara são uns barbeiros!). Convide seus amigos e jogue contra três deles, só não fique olhando o jogo do outro para não se perder. O game em si não mudou muita coisa em relação às outras versões, apenas foi um pouco melhorada, apresentando perdas e danos, ganhando em diversão (e bota diversão nisso) e pequenas alterações para melhor. Graficamente o game ficou descente, apresentando bons efeitos visuais, mas com a construção de cenário visível demais (chega a apresentar o mesmo problema clipping de F-Zero X, a construção de cenário é feita em alguns lugares, deixando certos buracos).







As armas foram um pouco mais incrementadas em quase todos os aspectos, apresentando também novidades. O ponto forte deste game é mesmo a possibilidade de tentar superar a todos os obstáculos e desafios, como correr contra você mesmo no Time Trial, tentando quebrar o seu melhor tempo (correndo contra uma cópia de seu veículo). A jogabilidade ainda é a mesma, sempre muito exigente quando pinta curvas mais do que quebradas e ferradonas, mas fica fácil "tentar" fazê-las com o auxílio do botão **R** ou **Z** pressionado (facilitando a precisão na hora das viradas cabulosas), ou tentar pegar o Auto-Pilot, que vai controlar sua máquina (como próprio nome diz) automaticamente por alguns segundos. Certos pontos do game ficaram similares às outras versões, mas o que chega a prejudicar o game é a escolha da opção certa para poder jogar e avançar conforme for ganhando. De vez em quando chega a enjoar jogar tantas vezes na mesma pista, tendo como objetivo ganhar evitando batidas violentas nas paredes e veículos. A dificuldade é muito elevada e a diversão é ótima (mas poderia ser um pouquinho melhor). Resumindo, o game ficou bem simples e sem muitos detalhes, mas bem que o game poderia ter saído um pouco melhor (na parte gráfica). De resto, é diversão mais que garantida para quem curte velocidade e adora fazer o impossível (se bem que não há nada impossível neste game, é apenas difícil). Game obrigatório pra quem se garante!

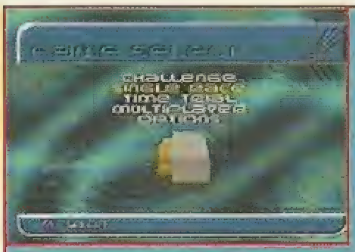
Passe por cima das setas azuis para ganhar velocidade. Alguns dos veículos flutuadores podem alcançar grande velocidade, principalmente se passar por cima de várias setas consecutivamente, chegando a perder totalmente o controle!

Toda vez que passar por cima de uma figura no chão, você pode pegar uma arma para auxílio na corrida, assim também como pegar turbos ou escudos. Lembre-se sempre de usar quando houver inimigos à sua frente.

Uma das coisas mais estranhas que é possível realizar no game são as derrapadas aéreas, tirando até faísca do chão (como isso é possível, vire com tudo e mantenha um dos botões de auxílio pressionados). Uma pequena parte da nave raspa o chão, dando a impressão de que as faíscas saíram do ar.

LISTA DE COMANDOS

A	aceleração
B	usar itens
C▲	visão em 1ª pessoa
R	auxilia a virar para a direita
Z	auxilia a virar para a esquerda



As opções do game são bem variadas, dentro do Chalenger, você encontra os seguintes desafios:
-Race= que tem como objetivo ganhar a corrida para poder avançar.
-Time Trial= onde o objetivo é marcar um bom tempo.
Weapon= o principal objetivo e chegar em primeiro (preferencialmente) e destruir o máximo de adversário que puder (legal e difícil).
No Single Race, Time Trial (no menu) e o Multi Player, você escolhe as categorias que quer jogar (Vector, Venon, Rapier e Phanton), escolhendo a pista na qual você quer correr e depois definir o veículo de sua escolha.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

WIPEOUT 64

MIDWAY	ND
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.5
SOM	3.0
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	3.2
DIVERSÃO	4.6

PRÓS
- Novas armas e boa jogabilidade, sempre exigindo o máximo do jogador, proporcionando muita diversão
- Muita adrenalina e emoção em cada corrida

CONTRAS
- Caso corra rápido demais, é possível atravessar a parede (erro do game) e explodir o veículo

CLAS. FINAL 3.9

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

A MAIOR AVENTURA DE TODOS OS TEMPOS

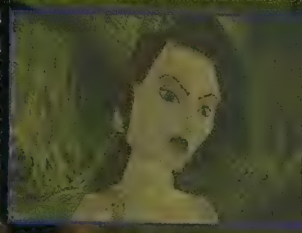
A aventura não para por aí, uma das seqüências mais esperadas chega com tudo, inovador em todos os sentidos. Lara Croft está pronta para a sua mais nova aventura ao redor do mundo, encarando os maiores perigos de sua vida para juntar quatro pedaços de um meteoro que caiu na terra há séculos. Tal meteoro continha quatro estranhas pequenas figuras de formatos diferentes, e estas figuras se espalharam em quatro cantos do mundo. Lara está atrás de um destes pedaços, localizado na Índia. Ela nem mesmo sabe da importância ou dos poderes que os quatro artefatos (que aparentemente têm a capacidade de alterar e multiplicar genes) podem fornecer.

Pelo fato do game ser de aventura, muitos devem ter pensado que seria igual à versão anterior, trazendo enredos iguais ou mesmo uma ligação. Mas as coisas não são bem assim, a Eidos inovou bastante o game, chegando a ser melhor que as duas versões anteriores juntas (se bem que o game é praticamente uma mistura das duas versões, juntamente com algumas inovações e novos elementos).

O arsenal de armas de Lara está mais incrementado, trazendo armas já conhecidas desde a primeira aventura, como a Shotgun, as Uzis ou mesmo as suas inseparáveis pistolas. Da segunda aventura, voltam a Arpoon Gun e a Grenade Launcher. As novas armas são a Desert Eagle, que pode derrubar uma pessoa com apenas um único tiro (a arma é tão poderosa que Lara usa as duas mãos para segurá-la), a M16 é substituída pela MP5, um rifle automático militar que causa altos danos, capaz de derrubar vários elementos juntos em poucos segundos. Você também conta com uma Rocket Launcher, que explode qualquer indivíduo com apenas um tiro. O melhor de tudo nestas armas foram os pequenos ajustes feitos no game, como a fumaça que sai do cano das armas, dando um efeito mais realista.

Diferente dos outros Tombs, os inimigos estão mais espertos, com a inteligência artificial bem melhor. Pelo menos agora os felinos não vão mais dar uma volta desgraçada antes de partir para cima de você, pois eles podem surgir de qualquer lugar que apresente vegetação densa ou escuridão. Uma das melhores adaptações feitas nos felinos foram os ataques em bandos, armando um cerco para cima de você em diferentes direções (quando em campo muito aberto).

Existem novos inimigos animais também, como cobras do deserto ou de vegetação. Elas não vão atrás de você, mas podem dar o bote quando a aproximação for imediata de sua parte (quando você sai correndo e esbarra em uma delas). O esquema para não levar um picada delas é sempre andar com Flares em lugares escuros (é, os Flares estão de volta também) para não dar de cara com os répteis saltitantes venenosos ou ter todo cuidado ao se mover. As aves também voltam, e elas são mais táticas na hora dos ataques, escondendo-se da sua visão por trás de pedras ou vindo por baixo de você (se estiver em plataforma ou em cima de montanhas) para não ser alvejada, mas ainda assim elas não são um grande problema. Um dos inimigos mais bestas que você encontra no game são os chimpanzés, que atacam no soco (mas os coitados são tão pequenos que o dano causado por eles não pode ser comparado a nada), seres estranhos como répteis que cospem líquidos venenosos estão presentes também, assim como as piranhas que, desta vez, atacam em cardumes.



Sangue, o game sempre teve, desde a primeira aventura, mas na segunda aventura onde haviam os ataques dos tubarões e moréias, faltava sangue dentro d'água: mas isso também foi corrigido em TR III, onde o menor machucado (por piranhas), deixa muito sangue se misturando com a água. Mas as coisas não param por aí não, o game não vai apresentar apenas o inimigo bicho, mas também os seres humanos (que não ganharam tanta inteligência assim, mas melhoraram um pouco em relação ao TR II). Você vai encontrar muitos homens (claro que no termo geral, homens e mulheres), sendo alguns muito estúpidos ou de inteligência bem elevada (algo comparado a Natla de TR I, que fazia várias escapadas antes de atacar na batalha final). Logicamente haverá também pessoas que ajudam no desenrolar da aventura, servindo de guias ou mesmo dando conselhos.

COMANDOS

Básicos

..... pular
X ..... agarrar, empurrar, pendurar
▲ ..... sacar armas
..... rolar
L1 ..... olhar, explorar o ambiente
L2 abaixar, andar de quatro (entrar em aberturas pequenas e passagens)
R1 ..... caminhar, andar de lado (ponha para os lados enquanto estiver se mexendo)
R2 ..... correr (pressione o botão enquanto estiver andando normalmente)
Select ..... abrir menu principal (coloque para baixa, para acessar o submenu de ajuste e Load Game)

Combinados

X + R1 ..... plantar bananeira nas subidas*
□ + R1 ..... mergulhar **
R2 + □ ..... mergulho baixo***
R1 + Select ..... acender flare
R2 + L2 ..... derrapada****

***Nota*:** fique pendurado em algum lugar. Sem soltar o botão X, pressione R1 e coloque para cima.
***Nota*:** pule (□) de algum lugar com R1 pressionado. Para fazer um mergulho olímpico, pule de um lugar bem alto e durante o mergulho (comando acima), mantenha apenas R1 pressionado e fique apertando.
***Nota*:** ande e pressione R2 para correr, apertando □ para dar um pequeno mergulho.
***Nota*:** saia correndo (R2) e depois aperte L2 para dar uma derrapada.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

TOMB RAIDER III
EIDOS
AVENTURA
1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.5
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	4.6
DIVERSÃO	4.7

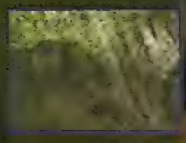
PRÓS

- A mais incrível aventura de Lara, trazendo novos movimentos, efeitos de luz e armas
- Diversão e muita dificuldade, com fases gigantescas e cenários muito bonitos

CONTRAS

- O cabelo de Lara parece ter vida e atravessa o pescoço dela de vez em quando
- Os comandos podem ser complicados para quem não manja do game

CLAS. FINAL
4.8



OS MAIS VARIADOS LUGARES DO MUNDO

As viagens pelo mundo ainda continuam, mas desta vez, você vai poder escolher o próximo ponto do globo terrestre, no qual pretende explorar (excetuando o ponto de partida).

Você vai poder escolher entre as ilhas no sul do Pacífico (onde o clima tropical e a beleza dos cenários enchem os olhos, passando por cavernas e lugares sombrios cheios de armadilhas), Nevada (no meio de um deserto traiçoeiro onde cobras podem estar em qualquer lugar) ou em Londres (onde o clima sombrio da escuridão serve de proteção para os iminentes perigos que podem surgir).

Uma das partes que vai elevar a adrenalina dos jogadores e jogadoras é a cidade de Londres, onde Lara começa em cima dos telhados, trajando roupas pretas (e bem coladinhas), enfrentando gangues nas estações do metrô ou mesmo correr o risco de ser atropelada pelo metrô (não, você não leu errado, ela pode morrer atropelada), além de sair no tiro e na porrada com um atirador de elite nos telhados e subir até o topo de um prédio em busca de um dos artefatos que se encontra em poder de uma mulher.

Nos demais lugares, como em Nevada, a mina chega a ser presa. Dentro da prisão, você pode fugir do guarda que vai escoltar você na porrada (se ficar parado), provocando uma pequena fuga em massa com os outros presos, que esmurram o guarda; também podendo explorar a tão falada Área 51... No Sul do Pacífico, você vai encontrar homens de uma velha tribo que querem impedir a entrada da gata. Fora muitos outros detalhes, você vai parar nas gélidas planícies da Antártida entre outras surpresinhas que cabem a você descobrir.

Na fase Coastal Village (Sul do Pacífico), a paisagem é muito bonita. Você pode nadar entre o cardume de peixes para procurar uma chave que vai servir para abrir a passagem secreta dentro da cabana, na praia.

MELHORADO, MAIS DIFÍCIL E DEMORADO QUE OS OUTROS... SERÁ?

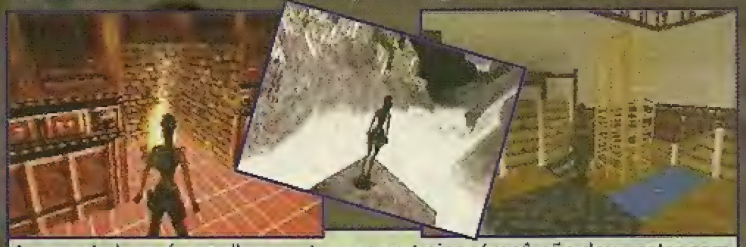
Sem dúvida o game ganhou muita dificuldade, exigindo o máximo de atenção para cada novo ponto que avança. Podem haver frestas ou passagens secretas, ocultadas por arbustos ou abaixo do solo. Cavernas e passagens subterrâneas ganharam muito mais definição, juntamente com os efeitos de luz feitos pela iluminação dos flares quando acesos. As cavernas estão bem mais sombrias e sinistras, ocultando grandes perigos, armadilhas e pegadinhas novas. Como exemplo, há o labirinto da quarta tela da Índia, onde você vaga por um verdadeiro labirinto cheio de caminhos alternativos com armadilhas diferentes.

Apesar de não mostrar muitos estágios (visualmente no mapa mundi), você vai se acabar de tanto procurar cada secret nas fases. Alguns secrets estão quase impossíveis de serem encontrados, às vezes obrigando-o a voltar a fase inteira para poder pegá-lo, ou mesmo arriscar a vida. O melhor nisso tudo é que os secrets por cada fase são indefinidos, isso quer dizer que não vai mais ter aquela frescura de encontrar três por cada fase. Agora algumas fases podem ter cinco, seis ou às vezes nenhum, abrindo mais campo para a diversão e não para a obrigação de encontrá-los.

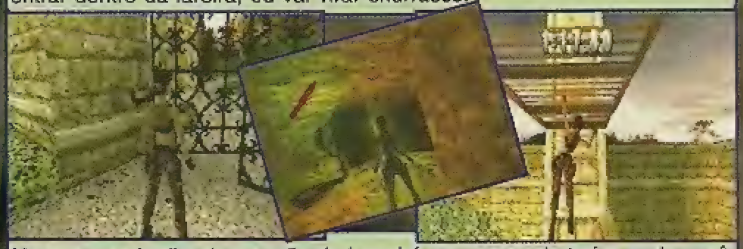
Encontrando todos os secrets, você vai pode explorar uma nova fase, assim também como poder brincar de corrida de moto no quintal da pequena mansão de Lara. Para se completar um fase, serão necessários uns 30 minutos (se você não ficar vasculhando as coisas) ou mais de uma hora (se decidir procurar tudo e não morrer). Para aumentar o desafio, a Eidos mesclou o esquema de save game das outras duas versões. No TR I, você era obrigado a encontrar cristais e salvar naquele momento, isto é, se não estivesse com paciência para voltar depois de concluir boa parte da fase. No TR II bastava abrir o passaporte (dentro do submenu) e escolher a opção save game. Agora você vai ter de encontrar os cristais, mas não sendo obrigado a salvar no momento, pois eles podem ser armazenados e transportados com Lara. Desta forma você vai ter o esquema dos dois games anteriores, encontrar os cristais e salvar onde e quando quiser.

O melhor de tudo isso é que se você morrer, você volta do ponto onde salvou (só não cometa o vacilo de salvar quando estiver caindo para a morte ou indo para um lugar sem saída ou retorno). Todos os saves podem ficam em um único bloco do seu Memory Card. Além dos saves, você pode conferir o desenrolar da história, escolhendo a opção "So Far", que vai aparecer depois que você desliga o video game (claro que, avançando umas duas fases ou mais fases para ver os diálogos e acontecimentos).

As viagens podem ser bem agradáveis ou desafiadoras quando se anda com algum outro meio de transporte. A Eidos não economizou criatividade, encaixando cinco novos meios para se mover, sendo uns bem rápidos e divertidos. Lara agora poderá andar numa moto de quatro rodas, o esqui motorizado (do game anterior), caiaque (uma espécie de canoa com lugar para uma pessoa, para quem não sabe), barco minicart, propulsor aquático. Enfrentando os maiores desafios no solo ou aquáticos, um show de emoções para ninguém botar defeito.



A casa de Lara é o melhor ponto para se treinar (você não deve estar com os mesmo reflexos de antigamente). A mansão de Lara está maior e mais bonita, apresentando alguns segredinhos como chaves ocultas. O ginásio da sala de treino no andar de baixo ficou bem mais complexo, com mais apetrechos que vão ajudá-lo a treinar. O legal também é que você pode escutar música na casa da mina, basta chegar na sala com aparelhagem de som (se bem que há mais de um aparelho) e acionar o switch. Os efeitos de luz e transparência ficaram muito bons, só não invente de entrar dentro da lareira, ou vai virar churrasco.

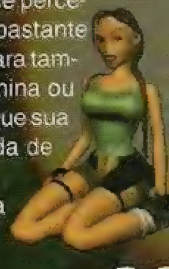


No pequeno jardim da mansão de Lara há um campo de treino onde você pode testar suas habilidades, com direito a registro do tempo que você leva para concluir todo o percurso. Você vai usar de todas as habilidades da mina, corrida, subir paredes, andar pendurado em tetos... etc., o melhor ainda é que há o mordomo dela que serve como alvo. No final do caminho de obstáculos, você ainda vai ter de acabar com os alvos na base do tiro, não avance demais ou já era os alvos. Evite atirar no mordomo, ele serve para atrapalhar (caso atire nele, ele se protege usando a bandeja). Caso queira ir embora, siga para o portão e abra-o.

PERDAS E DANOS, MAS COMPENSA

De certa forma, os gráficos chegam a agradar, mas ainda assim ficaram devendo bastante. Não saiu aquilo que falaram tanto de gráficos em alta resolução (isso só fica válido para a versão de PC, onde os corpo de Lara está completamente arredondado e bem mais definido, um verdadeiro espetáculo). Para falar a verdade, você vai logo notar que os gráficos são os do game anterior, sofrendo algumas alterações quando a personagem está de frente para a tela (onde você percebe todas as curvas de Lara). Os cenários mesclam-se bastante com os itens, deixando-os quase invisíveis. O cabelo de Lara também ficou estranho, podendo atravessar o pescoço da mina ou mexer-se até demais. Ela também esconde itens maiores que sua mochila (espadas gigantes ou mesmo levar uma porrada de itens como seu arsenal) e coisinhas manjadas.

Apesar destas mentiras, o game é obrigatório para quem não abre mão de uma boa aventura.



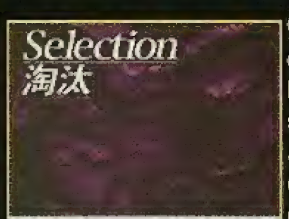
[parasite eve] パラサイト・イヴ

Cá estamos para mais uma parte de nossa conhecida estratégia de Parasite Eve, o Cinematic RPG da Square para Playstation. Nesta edição abrangemos o terceiro dia da aventura de Aya do início ao fim. Neste, você ficará surpreso com novas revelações, ao mesmo tempo que estará intrigado por mistérios que surgirão. Pra você que está jogando a versão japonesa, não se esqueça de ter sempre à mão a Gamers 31, pois nela estão todas as tabelas com traduções e blá-blá-blás. Vamos então à estratégia.

DIA 3:

SELEÇÃO

淘汰 [selection]

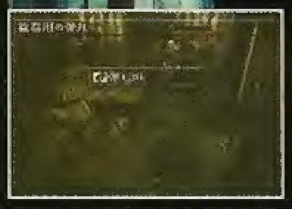


Obs.: a tradução mais correta de 淘汰 é "Seleção Natural".

seleção. [Do lat. *selectione*.] *S. f.* **1.** Ato ou efeito de selecionar; escolha fundamentada. (...)

♦ (...) **Seleção natural.** *Biol.* Sobrevivência das variedades animais e vegetais mais adaptáveis, com o sacrifício das menos aptas, que terminam desaparecendo.

HOLANDA FERREIRA, Aurélio Buarque de. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 2ª Edição (revista e ampliada). Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira Limitada, 1986.



Recapitulando: após uma batalha com Eve, Aya, atordoada, acorda em um lugar desconhecido e acaba descobrindo que um tal de Kunihiko está tomando conta dela. Kunihiko é um cientista japonês que veio a Manhattan para saber mais sobre o incidente envolvendo mitocôndrias, pois ele presenciou algo parecido no Japão. Aya está confusa e com uma crise de identidade, não sabendo mais o que é capaz de fazer e temendo que possa machucar pessoas inocentes. Isso porque ela é a única não afetada pelos poderes de Eve, pensando assim, ter um monstro como ela iminente dentro de si mesma. Voltando à estratégia: quando Aya levantar-se de manhã, abra o baú com Bullets +30 e saia da sala.

Ao sair, Aya encontra Maeda cochilando, que por sinal ficou ali a noite inteira guardando o sono dela. Daniel chega com a viatura e fala para Aya se apressar que ainda há muito o que fazer, mas ele sugere que antes ela passe na loja de armas que tem ali pertinho. Assim sendo, siga para a direita na direção da loja de armas. A loja está trancada, mas Daniel consegue resolver com o seu "jeitinho" de entrar.

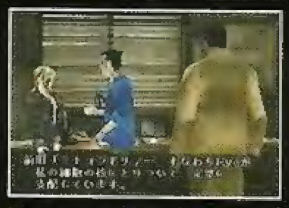
Dentro da loja de armas, você vai encontrar alguns itens. À esquerda da prateleira de armas inferior você encontra um baú com Tool, mais à direita, no canto inferior da sala, outro baú com Bullets +1, já no baú atrás de Daniel há um Range +1. Na parte superior da loja, bem no centro, você verá dois quadros, um vermelho e um verde. No quadro da direita, o verde, você encontra a Machine Gun M11 e no quadro esquerdo, o vermelho, está o Club 2. Mais à esquerda dos quadros há um outro baú com Bullets +15. Depois de pegar tudo isso, saia da loja de armas e siga para a direita de onde Daniel estacionou o carro para encontrar a farmácia, como Maeda havia dito.

Entrando na farmácia, você encontrará um baú no corredor esquerdo contendo uma Revive Medicine e outro no topo do corredor central com uma Recovery Drug 2. No topo da sala, à esquerda, há uma porta. Abra-a e você encontrará uma subsala com mais dois baús, um com Tool e outro com CR Evade +1.

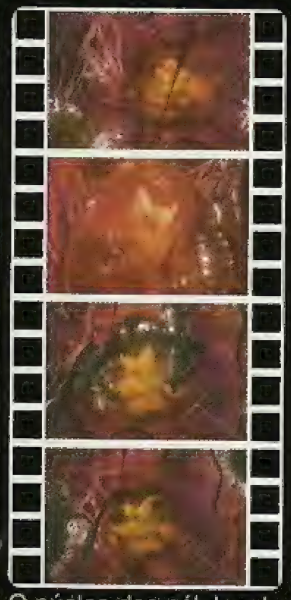
Entre pela porta dianteira direita do carro e siga para o Museum. Maeda procura por um lugar com um centro de pesquisas, para fazer um experimento que, diz ele, pode ser relevante. Aya sugere o laboratório do doutor Clamp no Museu, pois lá há bastante equipamento. Daniel, relutante, diz para ir a qualquer lugar menos lá. Aya o tranqüiliza que, com o toque de recolher, Clamp já deve estar bem longe da cidade. E com isso os três seguem para o tal laboratório.

Maeda fica empolgado com a quantidade de equipamentos do pequeno laboratório. Quando Daniel pergunta, Maeda revela o que ele quer testar. Caminhando na direção do microscópio, Kunihiko diz que conseguiu extrair uma substância gelatinosa da roupa de Aya (não, não é aquela mancha de um certo vestido que deu o que falar, e ainda está dando, sem malícia) que parece conter células de Eve. Ele lembra ainda que, no nível celular, o poder dela não pode ser tão grande quanto o que ela tem em seu corpo inteiro. Então, misturando uma amostra de seu sangue à substância gelatinosa, Maeda verifica estas células no microscópio e confirma o que ele já desconfiava. Aya pergunta o que se passa e Maeda diz para que ela veja com os próprios olhos.

As mitocôndrias Eve logo flutuam em direção ao núcleo da célula e o domina sem resistência alguma. Assim acontece com todas a outras células, e é desta maneira que Eve consegue o controle sobre os seres. Maeda explica que mitocôndrias comuns nunca teriam o poder de controlar o núcleo, mas que as mitocôndrias de Eve sofreram um processo evolucionário tão grande que concedeu este poder a elas



Maeda explica que, normalmente, as mitocôndrias necessitam de oxigênio quando elas geram a energia chamada ATP e que este oxigênio é buscado no núcleo. Sem a reserva de energia gerada pelas mitocôndrias, o núcleo não pode funcionar. E desta maneira as duas organelas ajudam-se simultaneamente. Mas neste caso, parece que Eve adquiriu o poder de reverter esta relação simbionte, por evolução ou mesmo mutação. Kunihiko segue dizendo que mesmo com uma pequena quantidade de células ela já tem um certo poder, imagine com o seu corpo inteiro. Aya, num impulso curioso, pede para Maeda testar as células dela, pois ela quer saber porque é a única com poder para enfrentar Eve. Kunihiko então tira uma amostra de sangue de Aya e fica surpreendido com o resultado do teste.



O núcleo das células de Aya parece ser diferente. Quando as mitocôndrias de Eve tentar dominar o núcleo, este, por alguma razão, oferece resistência e elimina todas as mitocôndrias. Maeda conclui que as mitocôndrias de Aya estão gerando mais energia para o núcleo de suas células, como se elas tivessem protegendo o núcleo das mitocôndrias de Eve. Daniel pergunta porque as células de Aya têm este poder.

Maeda cita a teoria do "Gene Egoísta" de Richard Dawkins que diz que "os genes agem de uma maneira para preservar e garantir a sobrevivência das espécies". Levando isso em consideração, ele chega à conclusão de que Eve está tentando destruir todas as mitocôndrias exceto as dela mesma. Em resposta à isso, as mitocôndrias de Aya desenvolveram o poder de se rebelar. Daniel pergunta por que só Aya tem este poder. Kunihiko apenas enrola e diz que isto parece seguir a ordem natural das coisas, mas ele não sabe bem porque. Neste momento entra alguém na sala surpreendendo-os.

É o Doutor Clamp, que entra no laboratório dizendo "O que vocês estão fazendo no meu laboratório?! Isto é invasão!". Daniel, surpreso, pergunta "Por que você não saiu da cidade ainda?!". Clamp, de imediato, rebate "Eu estou perguntando por que vocês estão no meu laboratório...!!". Daniel fica embaraçado e Aya tenta consertar tudo, dizendo que recebeu ordens para evacuar a cidade e que Clamp deveria ter obedecido o toque de recolher. Hans Clamp diz que os policiais é que estão corrompendo esta bela cidade. Maeda tenta se desculpar, dizendo que foi o culpado pois ele é que pediu aos dois que o levassem até o laboratório, e que ele é um cientista do Japão. O doutor percebe que há algo em seu microscópio eletrônico e verifica.

Ele parece ficar surpreso com o conteúdo e pergunta onde Maeda conseguiu esta amostra. O cientista apenas enrola e diz que não sabe. Hans pergunta se Maeda está achando que ele é um idiota, e resolve perguntar para a oficial Brea. Então ele começa a fazer uma série de perguntas a Aya: se ela sente alguma mudança em seu corpo, se ela sente um calor estranho, se ela desmaiou alguma vez recentemente.

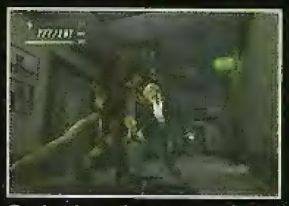
Neste momento Daniel vê uma lista no monitor do laboratório e resolve verificar, descobrindo que o nome de seu filho

está na lista, assim como o nome de sua esposa, Loren. Então ele fica louco, exigindo uma explicação de Clamp, que rapidamente desliga o computador, como se estivesse escondendo alguma coisa. É aí que Daniel fica realmente descontrolado, pegando o doutor pela gola e exigindo uma explicação. Clamp apenas diz que não deve explicar nada a ele. Aya pede para que Daniel mantenha a calma, e ele, mesmo relutante, solta (ou joga) o doutor. Hans então ordena que eles saiam imediatamente de seu laboratório. Quando todos saem, Clamp diz que "é muito tarde, é muito tarde para fazer alguma coisa agora".

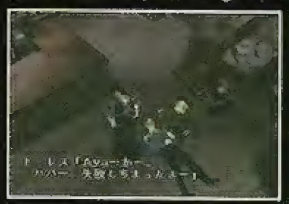
Siga agora para o N.Y.P.D.. Daniel ainda está com raiva, Aya pergunta o que era aquela lista e Maeda explica. Era uma listagem do tipo HLA, uma lista para ver se os órgãos serão rejeitados quando transplantados. Daniel pergunta por que diabos os nomes de Ben e Loren estavam na lista. Maeda explica que era uma lista com pessoas de HLA compatível.

Ao chegar no Departamento de Polícia, tudo está destruido, algo ou alguém passou por ali e causou tudo isso. Eve provavelmente. Aya diz para Maeda e Daniel esperarem enquanto ela verifica, mas Daniel diz que não vai sentar e esperar que esta coisa destrua sua família. Aya preocupada com Daniel, sai atrás dele, mas é então que Maeda a chama e entrega um presente, o item especial Hamaya, que é um medalhão da sorte do Japão.

Logo que chegar no corredor principal, examine o corpo do policial caído duas vezes para ganhar Bullets +6. Então entre no vestiário dos policiais (aquela sala com armários, na parte de baixo à esquerda do corredor principal). Fale duas vezes com o policial caído, que está morto, mas tem Bullets +6. Verifique então os armários de cima. O segundo, da direita para a esquerda, tem um Recovery Drug +3 e o quarto tem um Recovery Drug +2. Um dos armários da esquerda está trancado, marque este local que você voltará aqui em breve.



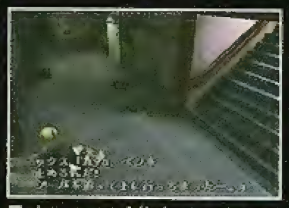
Saindo do vestiário, você poderá descer, mas na sala de reunião e do chefe Baker apenas estão Warner e um policial, que dão apenas informações. Então desça a escada para o departamento de armas. Cuidado com alguns inimigos novos que surgem.



Ao entrar na sala de armas, Aya percebe que Wayne está assustado e que seu chefe, Torres, está caído no chão. Wayne diz que um cachorro louco veio e pegou Torres. Torres, agonizando, diz para Aya "...Ei, Aya. Adivinha... Eu dei mancada, hein?...". Wayne pergunta Por que, por que você não atirou, cara!?". Torres diz "não uso uma arma desde..." e Wayne completa "Desde que sua filha levou um tiro? Torres, você não pode culpar as armas por isso!". Torres, mal conseguindo falar, diz "Eu... acho... que você... está certo. Wayne... Você toma conta deste lugar, agora...", e morre diante dos olhos de Aya e do inconformado Wayne.

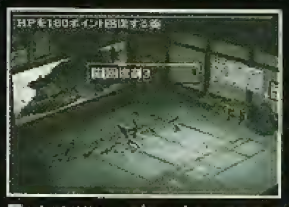
Wayne entrega a M92F, a Handgun de Torres, para Aya. Ele não usa a arma há anos, mas sempre a manteve inteira. Wayne continua com os mesmos menus que ele tinha (guardar equipamento, itens e entregar Garakuta).

Se você for para o canil, encontrará a policial Cathy caída e ferida, dizendo que a cadela Sheeva enlouqueceu e fugiu e que Ben saiu atrás dela. Fale novamente com ela e você ganhará Bullets +6. Quando sair do canil, você verá uma cena onde Ben está correndo atrás de Sheeva.

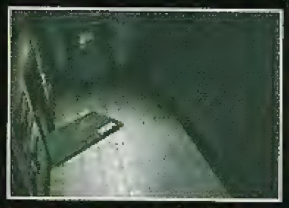


Fale com Nicks no corredor e ele fala para você ir atrás de Ben, que subiu as escadas, além de dar Bullets +15 para Aya. Ao invés de subir a escada, siga para a sala de convenções, no final do corredor, para pegar a Cm Vest (rev), só então suba.

Fale com o policial ao subir a escada para ganhar Bullets +6. Agora entre pela porta à direita (logo depois da grade) para entrar na cadeia. No primeiro baú, no canto superior esquerdo, há um PE Defense +2, e dentro da cela inferior direita, tem um baú com Tool. Depois de pegar os dois itens, saia da cadeia e prossiga para a esquerda pelo corredor. Ao passar para a próxima área, seguindo pelo corredor à esquerda, você verá mais uma vez Ben indo atrás de Sheeva, mas desta vez ele está em perigo ainda maior, pois os monstros estão atrás dele.



Entre na primeira porta que encontrar na próxima área. Na sala de interrogatório, dois monstros vão quebrar o vidro, destrua-os. Agora abra o baú no canto direito da sala para obter uma Recovery Drug 3. Entre na saleta da direita pela outra porta e pegue a Weapon Store Key exatamente onde há um pontinho amarelo brilhante (não, não é um fandangos de aparelho). Esta é a chave para o depósito de armas, que fica no subsolo, perto da seção de manutenção de armas. Então desça para lá.

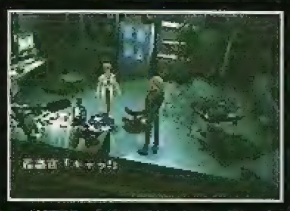


Agora que você já tem a chave, entre no depósito de armas. O primeiro baú, do lado esquerdo, tem uma Machine Gun MP5K. Há mais dois baús no fundo da sala: o da esquerda contém um Tool enquanto que o da direita tem um Attack Power +1. Passando por aqui, volte então para o jogo normal.

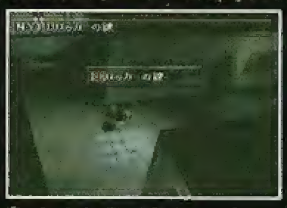
Agora, ao invés de entrar na sala de interrogatório, passe direto pela esquerda e entre no escritório. Sobre a mesa há um pequeno baú com Recovery Drug 3 e um telefone para salvar o seu progresso, enquanto que do lado direito da sala (perto da porta) tem um outro baú contendo um CR Evade +1.

Agora prossiga pelo corredor entre o escritório e a sala de interrogatório. Outra cena com Ben é exibida. O garoto está abraçado com Sheeva quando o chefe Baker chega e o afasta da cadela. Ben tenta resistir dizendo que Sheeva está doente, mas Baker alerta que esta não é mais Sheeva, que Eve a transformou num monstro.

A pobre cadela policial não mais existe. Em seu corpo, mutaciona-se uma criatura horrenda, com três cabeças, chifres, patas enormes e uma calda ameaçadora. Baker tenta proteger Ben disparando contra o monstro, mas suas balas acabam e não surtem efeito algum. Parece que os dois estão encurralados e prestes a serem devorados, ou coisa pior.



Siga pela primeira porta (à direita) do corredor no qual você acaba de entrar (Ben e Baker ainda podem esperar um pouquinho). Esta é a enfermaria. Fale com a doutora que ficou encurralada pelos monstros nesta sala. Aya diz que é mais seguro para ela ficar na enfermaria. A doutora então oferece alguns curativos para ajudar Aya, se quiser recuperar energia, escolha então a primeira opção.

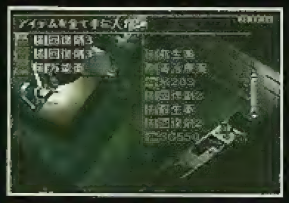


Saia da enfermaria e suba. Você encontrará um policial caído. Fale com ele que, agonizando, lhe entregará a Locker Key, que é a chave para o seu armário, morrendo em seguida.

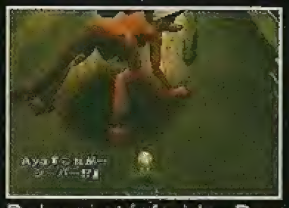
Lembra do armário trancado no vestiário? Então, desça para lá e, já que agora você possui a chave, abra-o para conseguir um Tra(ding)Ca(rd). Suba novamente depois disso.

Volte para o corredor onde está o policial morto que lhe entregou a Locker Key e, desta vez, suba para achar mais uma sala. Lá dentro você encontrará um monstro maior que os normais, esta é a fera que matou Torres, e ele está fazendo o mesmo com outro policial. Destrua-o, tomando cuidado com seus ataques de longo alcance que tiram um bocado de energia, e, com isso, ganhe um Rifle SG550. Agora peque o baú que está do lado direito da tela, contendo um Defense Power +2, e verifique o corpo do policial duas vezes para obter Bullets +6. Não saia desta sala ainda, verifique o canto superior direito e você encontrará uma passagem secreta que leva a uma outra sala.

Nesta pequena sala você vai encontrar mais um baú, contendo desta vez uma N Jacket. Agora volte para o corredor onde está o policial morto e prossiga pela direita.



Entre pela porta no final do corredor (não a da esquerda) e você encontrará o necrotério. Enfrente mais uma simples batalha aqui para ganhar duas Recovery Drug 3 e uma Almighty Medicine. Agora saia desta sala e entre na porta à esquerda, prosseguindo por mais um curto corredor para chegar onde estão Ben e Baker, encurralados pela terrível criatura.

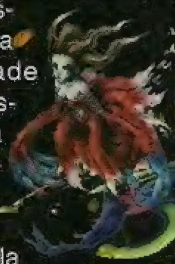


Baker está ferido. Ben avisa Aya que aquela não mais é Sheeva, ela se tornou um monstro. Aya então vem com o manjado "Vamos lá! Sou eu quem você quer!".

CERBERUS: 400 HP (cabeça de baixo), 200 HP (cabeça da esquerda) e 300 HP (cabeça da direita)

São três alvos para você destruir, as três cabeças do monstro em que Sheeva se transformou, Cerberus. A cabeça do meio, que contém maior HP, é a cabeça que pode curar as outras, então é a que você deve destruir primeiro. Cerberus tem ainda três tipos de ataque. O primeiro é o ataque em que ele lança o corpo contra Aya. Facilmente desviado se você já estiver correndo para o lado quando ele iniciar este ataque. Se ele lançar o corpo e Aya estiver parada, ela não conseguirá desviar mesmo que comece a correr. Então fique se movimentando a batalha inteira. O outro ataque é um raio laranja. Você pode perceber claramente quando ele vai fazer este ataque, e então se preparar para correr no sentido horário ou anti-horário em volta de Cerberus. Com isso você tem tempo de sobra para desviar-se do raio, mas algumas vezes este cruza a tela inteira, então é bom que você faça desta maneira para ter mais tempo de desviar. O último ataque é um raio purpúreo que cobre praticamente a tela inteira. É praticamente impossível desviar deste ataque, a não ser que você esteja em um canto da sala e Cerberus no canto oposto. Então você será quase obrigado a tomar este dano. Use uma proteção que tenha Autoheal para prevenir uma morte súbita. Ataque somente depois de desviar de um ataque. Lembre-se de se concentrar primeiro na cabeça central e só depois nas outras duas. Se demorar demais, Cerberus vai bater em Aya enquanto ela ainda está atirando, então tente ser rápido. Depois de derrotá-lo, você vai ganhar a Handgun M9(rev).

Depois de derrotar a fera de três cabeças, corra para Baker e Ben. O chefe de polícia foi ferido enquanto protegia Ben, mas o garoto está bem. Neste momento chega Daniel desesperado por seu filho, perguntando o usual "está tudo bem?". Ben diz que o capitão Baker o estava protegendo, e Daniel agradece. Ben pede para Aya acabar com quem fez isso com Sheeva, seja lá quem for.



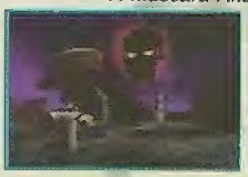
Finda-se assim o terceiro dia da busca de Aya pela verdade em seu passado, pela sua verdadeira personalidade e, talvez, pela salvação da humanidade. Apesar das novas revelações no laboratório do doutor Clamp, muita coisa ainda ficou no ar, e nossa aventura começa a ficar cada vez mais intrigante. Não perca a continuação desta matéria na próxima edição.

つづく...

"Algum tempo depois da última tentativa de obter todos os cristais e tentar dominar uma ilha tropical, mais uma vez Dr. Neo Cortex se vê em baixa, sem idéias de como vai ter poder absoluto sobre a ilha, para depois dominar o mundo, tudo isso graças a Crash.

Em alguma parte do espaço, uma espécie de nave cai na terra, exatamente na mesma ilha onde se encontra o derrotado Dr. Neo Cortex. Um vulto azul ergue-se dos destroços, aproveitando a liberdade. Uma gargalhada soa por toda ilha, chegando aos ouvidos de Crash e sua irmã Coco... opa, e também chega aos ouvidos da máscara Aku Aku.

A máscara Aku Aku logo percebe que a gargalhada é de Uka Uka (a máscara do mal). Todos que estavam relaxando fora da cabana entram em disparada. Aku Aku conta a história sobre Uka Kiu... quer dizer, Uka Uka. Enquanto isso, Uka Uka passa uma bronca em Dr. Neo Cortex, por ter falhado pela segunda vez em tentar adquirir os cristais e usá-los como fonte de força para dominar o mundo. Cortex defende-se dizendo que a culpa não foi sua, mas sim de Crash.



Uka Uka recruta um velho amigo, chamado Dr. Nefarious Tropy, criador de uma máquina do tempo (sempre tem um minuto sobrando pra ele), usando-a para voltar ao passado e pegar as gemas e os cristais para mudar o futuro. Aku Aku comunica que Uka Uka, Dr. Neo Cortex e Dr. N. Tropy devem ser detidos antes que as coisas se compliquem e o mundo seja, finalmente, dominado."

Mais uma vez o mascote da Sony dá as caras, na terceira versão do game de aventura mais louca de todos os tempos (de todos os tempos mesmo!). Desta vez o malvado Neo Cortex é auxiliado pela máscara do mal Uka Uka, que fora aprisionado numa estação intergalática há um bom tempo. Uka Uka conta com a ajuda do Dr. N. Tropy, para conseguir todos os cristais e gemas (usando sua máquina do tempo para resgatar os cristais sem ser interrompido por Crash) para lançar seu domínio sobre o mundo. Um dos amigos que Crash conheceu ao longo de suas aventuras anteriores, Aku AKu, conta que isso não pode acontecer. Agora o mascote da Sony conta com a ajuda de sua genial irmã Coco e os amiguinhos selvagens dela.

Não é a toa que este foi um dos games que mais cativou a muitos gamemaníacos, desde a primeira aparição, mostrando bons gráficos e um dos gostos que muitos adoram em games de aventura: "controle total sobre o personagem!" Quem já jogou e curte, sabe exatamente do que se trata, mas as alterações e inovações realizadas nesta terceira versão são coisas realmente incríveis. O game está bem estilão desenho animado (não nos gráficos, mas sim na moral do game), ou seja, em certas ocasiões, você terá a impressão de estar jogando outros games, sendo estes satirizados; uma verdadeira alopração de alguns dos muitos games já lançados.

Os gráficos ficaram (pouca coisa) mais coloridos, apresentando mais detalhes, assim como a nova aventureira Coco, que em certas ocasiões entra no lugar de seu atrapalhado irmão para dar conta do recado. As fases ainda apresentam sua já conhecida coloração e armadilhas, assim também como novas caixas e novos bônus. O esquema de jogo ainda é o mesmo, o objetivo é coletar todas as caixas de cada fase, para poder obter uma gema e pegar um cristal no caminho. Diferente dos demais Crashs, neste você não é obrigado a coletar todos os cristais sem morrer na fase (algo que muitos ainda devem guardar de recordação do primeiro Crash, onde você era obrigado a coletar todas as caixas sem morrer uma única vez, caso ocorra a morte, você não ganharia o cristal no final da fase. Uma dificuldade incrível para o primeiro game do mascote da Sony, e além disso, era mais legal fazer o final completo com todas as gemas e cristais. Isso exigia que você terminasse o game duas vezes, uma coletando o máximo de cristais, destruindo todas as coisas de cada fase, sendo algumas não acessíveis, para poder ver o verdadeiro final), seguindo o mesmo esquema da versão anterior, onde você podia morrer ao longo da fase, tendo todas as caixas anteriores destruídas até chegar ao Check Point; com as caixas destruídas e chegando a um CP, não era necessário voltar para pegar as caixas que (teoricamente) voltariam e haja paciência para pegar todas novamente...

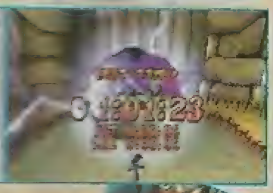
Além da nova aventureira, Crash não só vai ter ajuda dos amiguinhos de sua irmã, como também vai vagar pelo tempo, encontrando as mais estranhas e esquisitas coisas (não que elas tenham ocorridas realmente no tempo, sendo apenas um distúrbio temporal), ocorridas graças ao Dr. N. Tropy. Onde já se viu, na época das grandes guerras ou mesmo no levantamento da famosa muralha da China haver um monte de cavaleiros com o mesmo rosto "de bigode e óculos fundo de garrafa, expressando ser um CDF", mais ridículo que isso, só mesmo seu personagem levar um beijo de um sapo e o mesmo transformar-se num do tipo descrito acima.

A atração do game fica mesmo por conta das sátiras dos outros games, do tipo Wave Race ou Road Rash 3D (ou poderia se dizer Wave Coco Race e Road Crash... 3D?). Tirando as aloprações do game, cada fase ganhou um novo desafio de tempo (Time Trial), que consiste em você conseguir completar as fases num certo tempo (depois que coletar ou acabar a fase uma vez). Conseguindo chegar antes do tempo limite extinguir-se, você será recompensado com a terceira gema (para quem não sabe, não estamos nos referindo a gemas de "ovos", mas sim a um cristal de formato "quase" oval). Existem cinco cores de gemas, e todos os cristais e gemas totalizam 42. Além das gemas e cristais, foram acrescentadas relíquias (cruzes de ouro ou prata, cravejadas com diamantes), que são fundamentais para que o game fique 100% completo. Pegando cinco delas, você abre uma fase secreta e pegando mais cinco, você abre outro level secreto.

Os novos elementos presentes em Crash Bandicoot Warped são de fato algo que faltava no game, mas outras coisinhas foram tiradas (como exemplo, ficam as poças de água que parecem mais com buracos do que... poças de água). De uma forma ou de outra, Crash Bandicoot 3 Warped é mais que uma obrigação, é uma promessa de risadas e altos desafios através dos marcos históricos; simplesmente imperdível! É jogar para acreditar no que vai encontrar!

As entradas para as fases sofreram algumas modificações, mas nada que complique. Basta pisar no número da fase e entrar dentro do portal. Em algumas destas fases, a irmã de Crash vai em seu lugar. Para salvar seu progresso, fique em frente a grande tela, ao lado de Coco, no centro da área onde você começa.

Completando cada fase uma vez (pegando pelo menos a gema que surge depois que destruir todas as caixas da fase), entrando novamente na fase você vai poder encarar o desafio de tempo. Conseguindo bater o tempo mostrado você vai ganhar uma relíquia, que serve para abrir fases secretas. Em certas fases não será possível entrar em Time Trial.

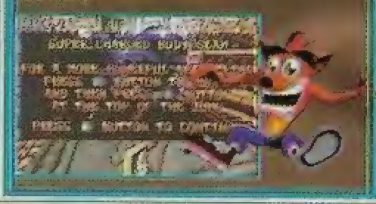


Comandos

Simples

- ▢ ..... girar
- X ..... pulo
- +X ..... super pulo (nota1)
- △ ..... mostrar ícones
- ○ ou R1 ..... abaixar (nota2)

Nota1: aperte primeiro o ○ e em seguida o X, para pular mais alto.
Nota2: apertando o botão enquanto se movimenta, Crash vai dar uma derrapada (que acerta inimigos). Se você manter o botão pressionado enquanto se movimenta, ele anda abaixado. Se você apertar o botão enquanto estiver no ar, ele vai cair de barriga (conseguindo o movimento especial, ele vai girar antes de cair).



Especiais

Os comandos especiais são adquiridos conforme você vai avançando no game (depois de cada chefe derrotado), escolhendo entre duas funções (que podem melhorar os movimentos de Crash ou ganhar outros, que você confere os comandos logo abaixo).

- ▢ (repetidamente) ..... super tornado
- X+X ..... pulo duplo
- R2 ..... corrida
- L2+ ..... usar bazooka

OBSERVAÇÃO

A cada chefe derrotado, você vai poder escolher entre dois novos movimentos. Estes movimentos vão servir para coletar caixas, cristais ou mesmo bater o tempo no Time Trial (de algumas fases). Não é possível escolher os dois, então você deverá acabar o game uma vez escolhendo alguns dos comandos, para depois (na segunda vez) escolher os outros. Esta é a única forma de se fazer 100% no game.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

CRASH Bandicoot 3: WARPED	
SONY/NAUGHTYDOG	CD
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.5
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	4.7

PRÓS

- Comédia na medida exata, realçando as atividades burlescas já existentes no game, como aloprar outros games dos demais consoles. A diversão ainda continua a mesma, excelente como a jogabilidade

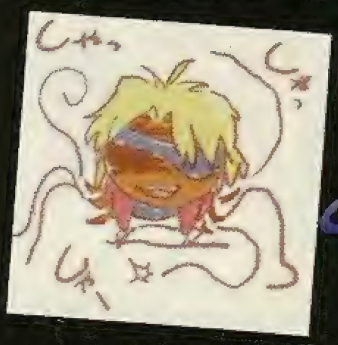
CONTRAS

- Algumas poças de água e buracos são parecidas, chegando a confundir as coisas.
- O game é muito fácil de se terminar

CLAS. FINAL

4.7

Viiivaaaaaa! Madeeeeiiiiiiraaa!!!! Sai de baixoooooo!!!!



Xenogears

GOD ONLY KNOWS

E abram-se as cortinas (novamente...)

Até a edição passada você acompanhou a tradução de menus e explicações sobre sistemas de batalhas e tudo mais da versão japonesa de Xenogears. Agora, tem-se início a tão esperada estratégia da versão americana lançada pela Electronic Arts Square, que realizara algumas pequenas modificações em sua conversão. O storyline de Xenogears hoje é considerado o melhor já criado pela Square, com seus heróis traumatizados, disrupções de personalidades, encarnações divinas, disputas raciais entre os "moradores da terra" e os Abel, reis e imperadores depostos, civilizações ultra-tecnológicas em contraste com os pequenos vilarejos, maquinações dos ministros para a ressurreição de Deus e a destruição de seus assassinos... E, principalmente, um amor que transcende tempo e espaço, vida e morte. Tudo em um mundo nascido do colapso de um cruzador colonial que espalhava pela galáxia a soberania de um povo desconhecido. Nesta primeira parte da estratégia, além de algumas adaptações necessárias para a versão americana, acompanhe Fei e seus aliados até o final do segundo capítulo, a batalha em Lahan entre Aveh e Kislev. Bem, sem mais, vamos lá.

A versão Americana

A Electronic Arts Square realizou um trabalho excepcional para a tradução do melhor enredo da Square. Todos os pequenos pormenores da história foram mantidos, conseguindo criar o clima certo no momento adequado. A maioria dos nomes foram mantidos mas, como sempre, alguns erros ou adaptações errôneas ocorrem. Um dos principais é quanto ao primeiro imediato de Bart, Sigurd Harcourt. Na versão original, a pronúncia de seu nome era "Shigurudo". Em uma adaptação mais correta e melhor trabalhada, o nome passaria para Siglud (como em Ziegfried) ou algo do gênero. Todavia, a versão escolhida foi Sigurd (blarg... Parece nome de yogurt...).

Isso sem mencionar os erros ocorridos no decorrer do enredo, como constantemente acontece com Myang, a assistente do comandante Ramsus. Durante o game inteiro você verá coisas como Miang, Miyang, Myan e outras variações menos perceptíveis. Bem, ao menos escapamos do tradutor da Square de Final Fantasy Tactics (considerado até hoje um dos piores trabalhos de tradução da Square of America) e suas conversões perfeitas como *Fire Breath* (Faiaa Buresu) para *Fire BRACELET, With Knives* (Uisu Naibus) para *WIZNAIBUS, Rune Knight* (Rune Naito, sendo Rune de Runas) para *LUNE Knight*, ou mesmo todas as *Ultimas* (Arutemas) para *ALTIMAS* e todos os *Artemis* (Arutemisu) para *ULTIMUS*...

Por outro lado, a EA Square cometeu um erro gravíssimo para um RPG. Talvez a empresa tenha optado por seguir o exemplo da Capcom para com Breath of Fire III, mas ainda assim foi, talvez, a alteração mais marcante da versão. "Mas que diabos de alteração é esta?", você se pergunta. A configuração do controle foi alterada, não havendo opção para retornar ao original! Assim, ▲ salta, ○ cancela / corre, □ entra no menu e X confirma / verifica. "Huh? Só isso?". Pode parecer bobagem, mas mesmo os três botões para a execução de seqüências em batalha foram mudados. Em outras palavras, aos familiarizados com a versão japonesa, será necessário todo um re-aprendizado para as batalhas e realização de Skills.

Alterações necessárias

Primeiramente, alguns dos nomes dados aos elementos de batalha foram alterados, para uma maior aceitação do público americano. Nos menus de combate dos personagens, as famosas Skills, acionadas através de seqüências de botões e gasto de AP, agora são chamadas DeathBlows. Você pode verificar seu aprendizado de DeathBlows no menu de Status. Os Rapid Connected Skills, executados pelo gasto de pontos da AP Bar, são agora chamados Combos. Run Away passou para Escape, Gear Ride tornou-se Call Gear enquanto Ether varia de Chi (para Fei) e Arcane (Citan) para Spirit (Rico), Controls (Maria) ou Ether propriamente dito (demais). Para os menus de Gear, somente Run Away passou para Escape.

Como já dito, com a alteração dos controles, várias alterações deverão ser feitas nas tabelas da edição 35. O golpe que gastava 1 AP, antes acionado com □, agora é feito com ▲. □, antes ▲, gasta 2 AP e X (○ no original) é o golpe mais custoso, consumindo 3 AP. Assim, *Heaven's Gate* de Billy Lee, por exemplo, deve ser executado com ▲▲□X, e não □□▲○, enquanto *Bright Spark* (antes *Shine Attack*) é feito com □▲X ao invés de ▲□○.

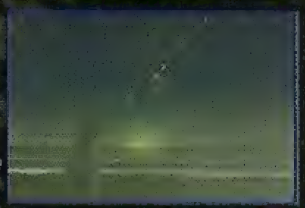
Feitas as devidas alterações básicas, prossigamos. Quaisquer outras mudanças serão adicionadas aos passos da estratégia. Assim sendo, que venha a estratégia!

Prólogo: God Only Knows...

Isso aconteceu há muito tempo atrás.

Uma grande nau Colonizadora, navegando entre as estrelas, de repente encontrou uma anormalidade em seus sistemas. Por um único instante, uma enigmática luz brilhou

e os monitores, um a um, anunciaram o perigo. Não houve tempo para resistir; seus controles foram tomados por alguém. Atirando sem piedade nas pessoas que tentavam escapar estavam os canhões laser da própria nave. O capitão decidiu que a nave devia ser afundada imediatamente, iniciando o sistema de auto-destruição. Um flash trêmulo estremeceu o universo, e lentamente, a nave afundou nas estrelas... No planeta onde os destroços caíram, uma misteriosa mulher de longos cabelos purpúreos contemplava o nascer do sol, tingindo de laranja os céus azuis...



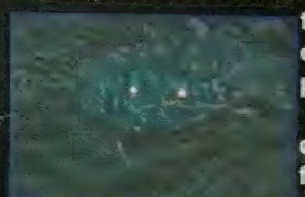
O continente de Ignas, no hemisfério norte de nosso mundo. Nele, o maior dos continentes, uma violenta guerra tem ocorrido entre dois países por centenas de anos. No norte do continente encontra-se o Império de Kislev; ao sul, o reino do deserto de Aveh. A guerra continuou por tanto tempo que as pessoas esqueceram a sua causa, conhecendo somente o ciclo de hostilidade e tragédia sem sentido.

A obsessão pela guerra logo encontrou uma devastadora mudança. Isso foi devido à "Ethos", uma instituição que preserva a cultura de nosso mundo, reparando ferramentas e armas escavadas das ruínas de uma civilização antiga. Ao mesmo tempo ambos os países começaram a escavar estas ruínas, tendo a "Ethos" reparando as descobertas, para elevar seu poder militar.

As várias armas escavadas das ruínas mudaram grandemente a forma de guerra. O resultado dos combates entre os dois países não era mais determinado por combates homem-a-homem, mas pelos "Gears" — máquinas de combate humanóides gigantes — que eram obtidos das profundezas das ruínas.

Eventualmente, depois de contínuas reviravoltas no estado da guerra, Kislev ganhou a vantagem. A maior causa por trás disso era a enorme diferença na quantidade de recursos enterrados em suas ruínas. Mas, de repente, uma misteriosa força militar apareceu no continente de Ignas. Entitulados "Gebler", esta força decidiu fazer contato com Aveh.

Com a assistência da Gebler, Aveh foi capaz de se recuperar da desesperadora desvantagem numérica, ficando à mesma altura de Kislev. Então, tirando vantagem do novo momento ganho, Aveh começou a capturar um território atrás do outro de Kislev, não mostrando intenções de frear sua campanha de invasão.

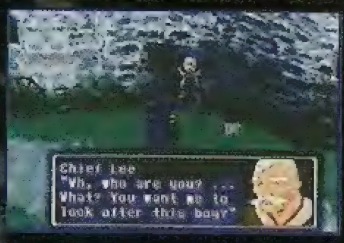


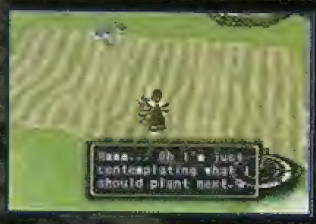
A remota vila de Lahan, na periferia de Aveh, próxima à fronteira com Kislev. É aqui onde tudo começa.

Capítulo I: A vila de Lahan

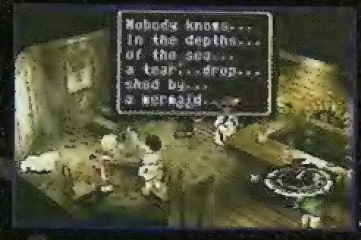
O vilarejo está em chamas. Moradores correm em meio às labaredas, enquanto vários gears transformam o local em um campo de batalha. No comando de uma das grandes máquinas humanóides está o jovem Fei, que tenta inutilmente derrubar um soldado de Kislev, procurando proteger sua vila, sendo assistido por um peculiar Gear de braços cruzados ao fundo. Mais abaixo, Citan grita para que Fei não lute na vila. Fei pragueja o rumo que as coisas tomaram.

A ação então é passada para a calma vila de Lahan, onde Fei pinta mais uma de suas telas. Bem, agora o controle é todo seu. Se quiser, verifique as demais telas (três além daquela que ele pintava). Dê também uma olhada na cama do quarto, onde você encontrará 200 G. Saia e, no quarto diante das escadas (onde há somente dois barris e um armário), salte e recolha a Spider Web, que não será realmente útil mais adiante mas, ainda assim, é um item a ser pego. No último quarto, você pode falar com a empregada, que lembrará como Fei chegou à Lahan, a três anos atrás, sendo trazido por um estranho homem de manto e máscara, num dia tempestuoso, sendo entregue ao chefe da vila, Lee, muito ferido, coberto de sangue e sem memória. Após um flashback, suba as escadas, chegando à sala, onde uma reunião para decidir o casamento de Timothy e Alice, os dois melhores amigos de Fei no vilarejo, ocorre. Falando com Lee, ele reclama do fato de que Fei não traz nenhuma namorada para a casa... Fei também dará os parabéns à Timothy pelo casamento, agradecendo por serem seus melhores amigos quando chegou à vila. Ele pedirá a Fei que faça companhia à Alice enquanto ele tiver de resolver os assuntos do matrimônio com Lee. Ao tentar sair da casa, Dan, irmão de Alice, dirá que precisa falar com Fei fora da presença de "certas pessoas", referindo-se àTim. Saia e,





se quiser, dê uma volta pelo lugar, falando com os moradores. Fale duas vezes com o velho atrás da casa de Lee, na plantação, recebendo um Aquasol. Fale mais uma vez, recebendo um segundo desses itens. No bar, fale com o homem de azul, respondendo a terceira opção ("Beber não ajuda nos problemas"), recebendo assim o Mermaid Tear. No centro da cidade, mergulhe algumas vezes no poço, conseguindo assim alguns itens. Na primeira você consegue uma Eyeball, na segunda um Aquasol S e na terceira um Power Ring. Fale também com a mulher próxima do poço, com uma Bearcow, respondendo a última opção, o que garantirá a Fei um terceiro Aquasol. Há também, numa casa próxima à entrada da vila, um tutorial com explicações básicas sobre o sistema de jogo. Peça algumas explicações ao careca e ele lhe dará 80 G. Ainda ali, você encontrará Lucca de Chrono Trigger (com todo o seu intelecto), que lhe dará uma aula sobre Memory Cubes, onde você salva o seu progresso. Depois disso, ela cobrará 28 G, sem direito de reclamação... Você pode também fazer algumas compras em uma loja do local.



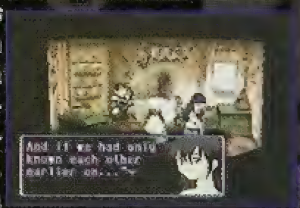
Lahan Village

Aquasol	20
Rosesol	100
Omegasol	50
Survival Tent	150

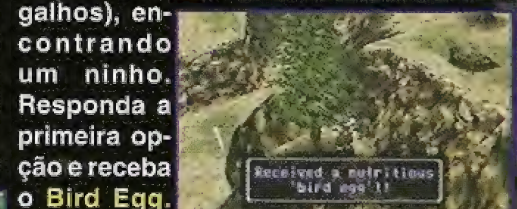
Só um toque: não gaste seu dinheiro com várias Survival Tents. Ok, elas recarregam todo o HP e EP, mas só podem ser usados em Memory Cubes. Ao invés disso, compre alguns Omegasols, que têm o mesmo efeito (apesar de unitários) e podem ser usados em qualquer lugar, exceto batalhas. Outra coisa importante a se fazer aqui é enfrentar o campeão de Jan Ken Po (o jogo de pedra-papel-tesoura) em uma das casas. Você terá três segundos para escolher uma das três opções e tentar vencê-lo. Vença-o cinco vezes seguidas e consiga o RPS Badge, que será usado futuramente. Só existe uma dica a ser dada. Preste atenção na opção de seu oponente quando este perder. Na jogada seguinte, ele não usará ela, o que pode lhe dar a vantagem de, com a opção certa, no mínimo vencer e no máximo empatar. Se vencer logo de cara, a terceira rodada ele obrigatoriamente usará aquela que ele ainda não usou quando perdeu as duas anteriores, dando a você 100% de chance de vitória. Exemplificando: na primeira vez ele usa *papel* e você *tesoura*. Na segunda rodada, ele não usará papel, restando somente tesoura e pedra. Escolha *pedra* (uma vez que ele não usará papel, a única capaz de vencer a pedra). Se ele usar *tesoura*, perderá. Se usar *pedra*, empatará. Você tem 50% de chance de vitória. Vencendo esta, na terceira partida ele obrigatoriamente usará *pedra* (a única com a qual ele não perdera). Use *papel* e a vitória será certa. Todavia, a partida seguinte novamente será aleatória, recomeçando o ciclo. Assim, somente na primeira e na quarta jogadas você dependerá da sorte.

Sem mais, procure por Dan, que estará andando por Lahan, e fale com ele. Dan dirá que sempre quis que Fei casasse com sua irmã.

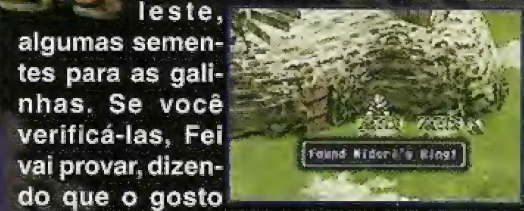
Apesar do casamento ser no dia seguinte, ainda há uma chance: Fei e Alice fugirem durante a noite. Independente de sua resposta para quanto a idéia do garoto, vá até a casa dos tios de Alice (com quem ela e Dan vivem; você saberá qual é por causa de uma mulher que barra a porta, que diz a Fei que, apesar das tradições dizerem que nenhum homem poderia ver uma noiva no dia antes do casamento, ele poderia ser uma exceção) e suba as escadas. Em seu quarto, Alice termina seu vestido de noiva. O rapaz de rabo-de-cavalo elogia o trabalho, enquanto a jovem de cabelos negros pergunta por Dan, a quem ela pediria para buscar a câmera fotográfica do Doutor Citan. Fei se oferece para ir à casa de Citan, aproveitando para jantar lá mesmo (filar rango? Não...). Alice ainda pergunta a Fei se as coisas deveriam ser como são. "*Se você tivesse nascido nesta vila... E se tivéssemos nos conhecido mais cedo...*", lamenta ela. O rapaz fica sem jeito, descendo as escadas em seguida. Alice lamenta sua vida. "*A quem estou querendo enganar...?*"

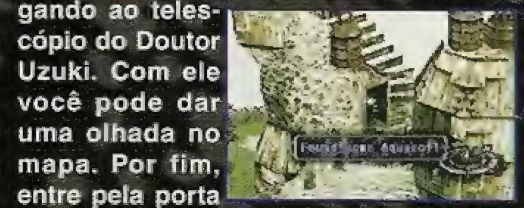


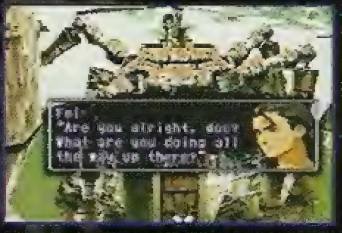
Sem mais nada a fazer em Lahan, pegue a saída norte e suba a montanha. Você encontrará o primeiro Memory Cube do game. Continue subindo (no caminho você encontrará dois baús com um Aquasol cada). Antes do segundo salto, você encontrará um menino. Siga a leste, encontrando uma elevação com uma única árvore, desça até ela e verifique-a (salte, encostando nos galhos), encontrando um ninho. Responda a primeira opção e receba o Bird Egg. Mas não pense que mamãe-pássaro ficará feliz com isso. Ela o perseguirá até que você 1- devolva o ovo; 2- chegue à casa de Citan, no topo, ou volte para Lahan. Cada vez que você responder a segunda opção, mamãe-pássaro bicará a cabeça de Fei, causando 1 ponto de dano. Antes de sair da área, chegando à casa do doutor, verifique a árvore à oeste da placa. Uma aranha grande, amarela e preta começará a descer pelo tronco. Pegue-a, conseguindo o item Spider. Sem mais, suba e chegue à casa de Citan.

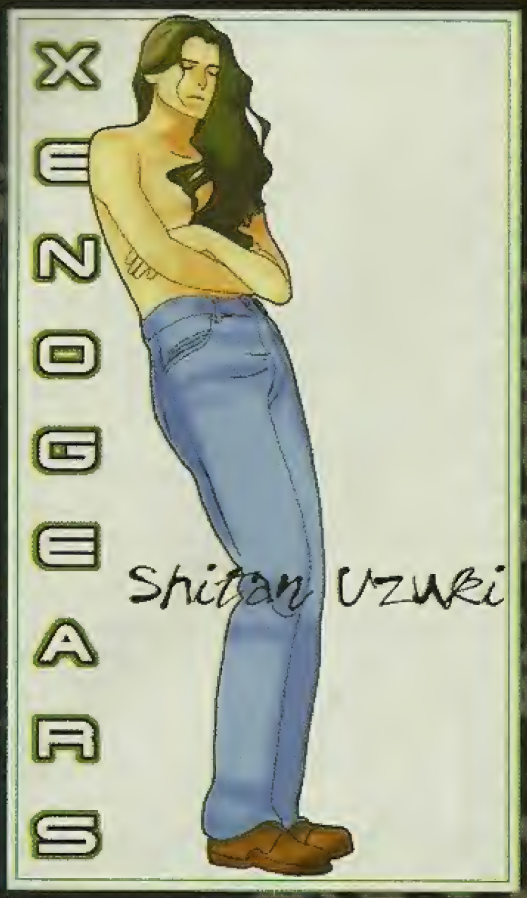


Lá, não entre pela porta, siga pela passagem principal, à direita. Quando encontrar duas jardineiras de flores, uma ao lado da outra, salte por entre elas e verifique-as. Você encontrará o Midori's Ring, o anel da filha de Citan. Sobre a pedra logo leste, algumas sementes para as galinhas. Se você verificá-las, Fei vai provar, dizendo que o gosto não é bom. Se repetir isso, ele dirá que o gosto não melhorou nada... Suba as escadas laterais, verificando as portas. Quando uma galinha pular de uma delas, verifique a sala de onde ela saiu Lá você encontrará mais um Aquasol. Se quiser, continue subindo, chegando ao telescópio do Doutor Uzuki. Com ele você pode dar uma olhada no mapa. Por fim, entre pela porta principal e fale com Yui, esposa de Citan. Ela diz que seu marido está nos fundos, trabalhando em suas engenhocas. Fei entrega o Bird Egg para que Yui use o em seus pratos. Você pode até falar com Midori, mas ela nada dirá (e, não importa o que você faça ou quantas vezes fale, Fei não devolverá o Midori's Ring ainda). Siga, então, para os fundos, até o local onde uma espécie de caranguejo / helicóptero parece estar montado. Antes de entrar, Fei ouvirá uma explosão, seguida dos esbravejamentos do doutor. Já dentro do lugar, o rapaz aciona uma grande caixa. Esta então se abre, após uma série de válvulas se abrindo e gases escapando, revelando uma estátua de uma mulher com asas. Um música co-

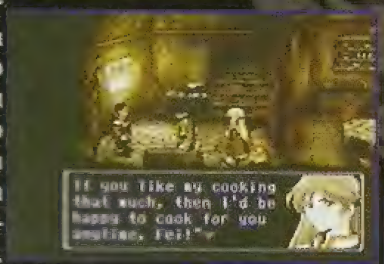








meça a tocar, trazendo uma entranha sensação a Fei. Citan entra, dizendo que aquilo fora encontrado em um centro de escavação, pertencendo a uma civilização muito antiga. Diz também que, se a canção tocou o rapaz desta forma, então ela deve ter alguma relação com seu passado ou com alguma vida anterior.

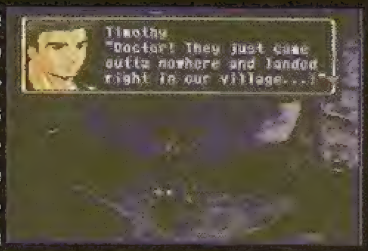


Quando Fei se retira, a estátua explode. Citan se pergunta se aquilo seria algum presságio...

Após o jantar (e os vários elogios de Fei à comida de Yui), o doutor diz que levará o equipamento à vila pela manhã. Antes do rapaz de rabo-de-cavalo partir, estranhamente Citan pede para que ele tenha cuidado. Fei estranha, mas não insiste no assunto, retornando à montanha...

Capítulo II: Sombras Cadentes

Siga pelo caminho das montanhas. Não se preocupe, com inimigos. Este não é o período de atividade deles (traduzindo, você não os encontrará agora). Quando tentar atravessar a ponte, um grande estrondo é ouvido, nos céus. Ao olhar para cima, Fei vê uma imensa sombra seguida por outras três. Em seguida, Citan aparece dizendo que eles devem correr pois aqueles eram Gears de Kislev e estavam seguindo diretamente para Lahan. Corra para o vilarejo, salvando seu progresso, se quiser. Chegando lá, Timothy e Alice procuram por Dan. Fei e o doutor pedem para que fujam, com a promessa de encontrar o irmão da jovem noiva.

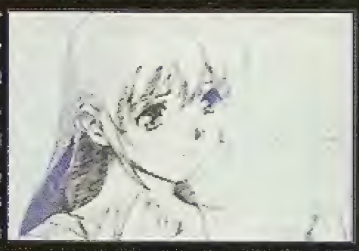


Citan e Fei se separam à procura de outros habitantes da vila. O rapaz do rabo-de-cavalo fica impressionado com a destruição causada pelos Gears. De repente, a máquina percebida tomba diretamente em frente a ele. Seu piloto, morto ao chão, estando a cabine à mostra. Fei então tem uma visão. A visão de alguém muito familiar nos comandos. Alguém usando seu colar em forma de crucifixo... Ele, seguindo um impulso incontrolável, entra no Gear. Citan tenta impedi-lo, sem nada conseguir. Você entrará no primeiro combate em Gears do game. Mas não se preocupe muito. Você teria problemas em tentar perder para eles! Em seguida, chegarão reforços voadores, comandados por um imponente Gear que permanecerá de braços cruzados.

A ação passará para Citan, que parece bastante preocupado. "Se 'ele' despertar aqui, a vila estará acabada", diz ele. Nesse instante, Dan surge da casa de seus tios e se une a Citan. Ele explica que precisava buscar o vestido de noiva de sua irmã, ficando surpreso ao saber que Fei está em um dos Gears. É então que Timothy aparece. E, diante dele, um dos Gears inimigos. Fei tenta detê-los mas, após uma ordem do líder da unidade, o amigo de Fei é fuzilado.

O rapaz no Gear se descontrola. Com sua mente tomada pelo desespero de não ter podido fazer nada, no instante seguinte não era mais Fei quem estava nos comandos do Gear negro.

Um imenso clarão se irradiou, tendo como epicentro o Gear de Fei. Somente aqueles que se afastaram, como Citan e Dan, conseguiram escapar do efeito devastador da energia liberada pelo rapaz. Quando a luz cessa, nada mais resta. Nem Gears invasores, que atacaram a vila. Nem a vila, que antes era o único lar de Fei. Nem moradores, que confiaram no rapaz. Nem Alice, que amara Fei e aceitara seu destino sorrindo... Somente um silêncio fúnebre paira no ar...



Quando Fei desperta, já fora da máquina, ele não entende o que aconteceu. Antes que Citan consiga explicar, Dan grita que Fei é um assassino, que levara sua irmã e nunca deveria ter entrado naquele Gear. Logo, os demais apóiam Dan, fazendo com que Citan aconselhe Fei a partir da vila, seguindo para além da Blackmoon Forest, até chegar a Blecavid, no deserto de Aveh...

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

A Capcom insiste... E consegue!

As versões EX tornaram-se sinônimos de conversões ruins e com atrativos tolos, que pouco ou nada incentivam o jogador, certo? Errado! A Capcom mostra que, algumas vezes, mesmo com as grandes perdas na qualidade gráfica, algumas pequenas medidas podem tornar as conversões EX até mais interessantes que as originais.

Vampire Savior EX Edition corresponde à versão de Saturn de *Vampire Savior: Lord of Vampires*. Para os menos avisados, VS:LoV já era, por si só, uma espécie de coletânea de dois updates de sucessos dos arcades, mais voltados ao mercado japonês. O primeiro deles, Vampire Savior 2: The Lord of Vampires, era uma nova versão de Vampire Savior / Darkstalkers III: Jedah's Damnation, diferindo-se somente pelo fato de trazer de volta Donovan, Pyron e Phobos / Huitzil. Em compensação, Sasquatch, Aulbath / Rikuo e Gallon / John Talbain ficavam de fora. A segunda, Vampire Hunter 2, atualização de Vampire Hunter / Darkstalker 2, utilizando o sistema de combate de Vampire Savior com Dark Forces e outros. A versão de Saturn trazia todos os personagens de Vampire Savior mais os três novos de Vampire Savior 2 (Donovan, Pyron e Phobos), além de Shadow (a entidade que toma o corpo dos andarilhos da noite), Oboro Bishamon (um samurai Bishamon turbinado) e Dark Gallon (idem, mas com Gallon), sem contar as ótimas novidades, como a versão Darkstalkers III: Jedah's Damnation inclusa (com todos os diálogos e nomes da versão americana) e até um final próprio de Anita (mesmo ela não sendo selecionável)! Simplesmente a melhor já lançada. Mas a versão de Playstation não fica atrás, trazendo boa parte dessas novidades e outras mais.

Além de trazer todos os personagens da versão de Saturn(incluindo os secretos Oboro Bishamon, Dark Gallon, Shadow e o novíssimo Puppet, semelhante a Shadow), Vampire Savior EX Edition inova com novas opções, como os menus EX e DX; a possibilidade de se escolher entre os modos Vampire Savior, Vampire Savior 2 e Vampire Hunter 2 (mudando até mesmo a tela de seleção de personagens), tendo cada um seus próprios finais; uma Art Gallery com algumas das melhores ilustrações de Darkstalkers (que, aliás, podem ser vistas no computador, em uma série de arquivos .BMP); vários novos golpes para a maioria dos personagens (Jedah, por exemplo, foi aquele que mais ganhou movimentos); um Training bastante complexo, onde você pode até mesmo escolher o raio de ação do computador; e, claro, uma das maiores alterações: a divisão do Dark Force em dois tipos, sendo **Dark Force Charge** (a original, onde você e seu oponente são levados ao "universo" alternativo, que concede certos poderes a seus usuários) e **Dark Force Power** (que, além de permitir que seus golpes causarem muito mais estrago, fazem com que estes danos sejam permanentes, removendo diretamente da barra vermelha de energia).

"Só isso? Então o que diabos torna esta versão tão divertida?", você se pergunta. Calma, o melhor guardamos para o final. Além de todos estes novos elementos, VSEXE traz o sistema de edição e criação de personagens ao universo dos predadores da escuridão. A idéia que se iniciou em Pocket Fighter (onde você criava o personagem através de perguntas e respostas que Tabatha fazia a você, mas não podia controlá-lo) e ganhara mais força com o sucesso do sistema em Rival Schools, permite a você escolher um dos personagens do game, batizá-lo a seu bel prazer e alterar suas cores como preferir. Mas não é só. Criado o personagem, você pode usá-lo nas lutas e ganhar experiência e níveis com ele! Isso mesmo. A Capcom adicionou alguns elementos de RPG ao sistema de criação de personagens, dando a você a oportunidade de evoluir os status de sua cria (Power, a capacidade de inflingir dano; Life, o número de barras de energia que você tem; e SS Gauge, a quantidade de barras de Super que você começa) mesmo depois de pronta. Claro, existem algumas limitações dependendo do personagem base escolhido. Demitri, por exemplo, tem um limite de 10 SS Gauges, enquanto Lei Lei pode apenas possuir 6 em Power (em compensação, ela pode ter mais de TRINTA SS Gauges). Com isso, é possível usar o seu personagem contra o de seu amigo para ver quem é o melhor.

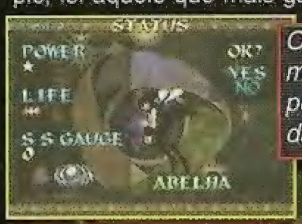
A parte sonora também merece destaque. Todas as músicas dos personagens foram mantidas, bem como suas falas e demais expressões. Sem mencionar o fato de que, em cada modo de jogo (Vampire Hunter 2, Vampire Savior 1 e 2), as músicas são diferentes, adotando as originais do Arcade.

Mas,como toda moeda tem seus dois lados, Vampire Savior EX Edition tem seu lado repleto de pontos negativos. A maior perda foi em relação à parte gráfica. Sem toda a quantidade de RAM proporcionada pelo Saturn e seu cartucho de 4 Mega, o game perdeu muito em animação. Todos os personagens perderam vários de seus frames, sendo uns mais e outros menos, quase imperceptíveis. Pyron, um dos personagens com maior animação, ficara simplesmente idiótico com apenas três quadros de animação em sua posição neutra. Lutadores grandes, como Victor e Anakaris, perderam tamanho (em especial o primeiro, que agora tem a mesma altura de Jedah!), ficando bem menores, bem como os especiais de Bulleta / BB Hood e Donovan.

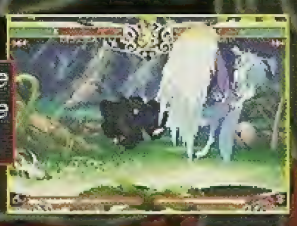
O mesmo acontecera com os cenários. Muita da animação fora perdida (em média, agora eles possuem cerca de três frames, tornando os cenários de Bishamon ou Lei Lei num lugar realmente calmo...), assim como detalhes, enquanto alguns muito complexos, como o de Sasquatch, fora completamente removido... Ossos do ofício.

Resumindo...

Mesmo com todas as perdas, a empresa conseguira realizar um trabalho excepcional, onde o ponto forte é a diversão, assim como Rival Schools. De qualquer forma, ponto para a Capcom.



O sistema de edição permite a você nomear e alterar como preferir a cor de seu personagem. Depois de pronto, você ainda pode evoluir seus Status.



Para se escolher Dark Gallon, posicione o cursor sobre Gallon, segure Select e pressione os três botões de soco.

A maioria dos personagens recebera novos golpes e especiais. Jedah foi um dos que mais recebeu movimentos, como este, executado com →↓↘ + soco.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

CAPCOM	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.
SOM	4.
JOGABILIDADE	4.
ORIGINALIDADE	4.
DIVERSÃO	4.

PRÓS

- O sistema de edição de personagens e ganho de nível é uma ótima inovação.
- Todos os personagens ganharam golpes novos
- Personagens secretos facilmente selecionáveis

CONTRAS

- Alguns personagens perderam MUITOS quadros de animação

CLAS. 4.

FLASH GAME

PLAYSTATION

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

GT INTERACTIVE

AVENTURA

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★★

Mais uma vez Duke Nukem marca presença, mas de um modo diferente. Agora o estilo 3D atacou de vez, deixando o game bem parecido com Tomb Raider. O enredo do game não é nada muito importante ou interessante, num futuro distante, o mundo entra em caos e vandalismo, onde somente os mais fortes sobrevivem. Chegando numa casa de strippers, Nukem não percebe que um portal do tempo se abre no meio da rua. Pouco depois, os porcos terroristas invadem o local, obrigando Nukem a agir. O cara fica fu... lo da vida quando sua moto é transformada numa bicicleta, dando início a uma jornada onde o objetivo é apenas a matança (e salvar as mulheres da terra). Como a abertura do game mostra, você vai poder viajar pelo tempo, levando a matança para vários lugares e pontos históricos, como Grécia antiga, velho oeste... etc., e claro que você vai pegar algumas armas que estejam de acordo com o tempo (apesar de algumas exceções). O estilão do game é idêntico ao de Tomb Raider, mas não tem a mesma graça. O game mostra muitos pontos fortes, e agrada bastante aqueles que gostam de ter domínio total sobre o personagem. Apenas os controles estão um pouco complicados, mas dá para se acostumar (vá treinando com um amigo no modo dois players, que usa tela dividida e apresenta uma boa diversão).

PLAYSTATION

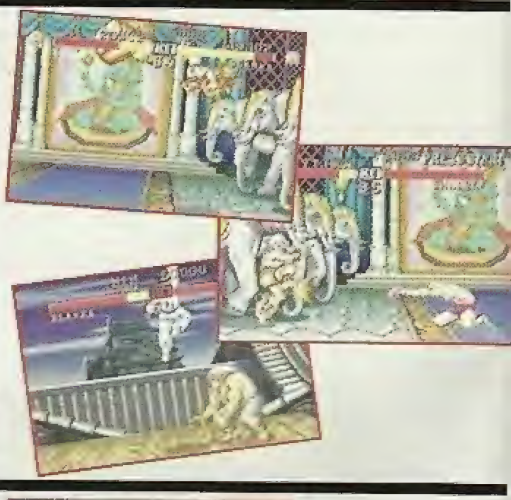
STREET FIGHTER COLLECTION 2

LUTA

CAPCOM

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

A Capcom não pensa duas vezes e lança sua coleção Street Fighter, onde são encontradas as versões World Warrior, Champion Edition, e Turbo Hyper Fighting. Os três games são clássicos que abriram as portas para as atuais versões do game, sendo mais avançadas (Street Fighter Alpha 1, 2 e 3 ou 01, 02 e 03). Quem gosta de pancadaria, não pode deixar de ter estes três clássicos em sua coleção. Pode-se comparar que entre estas verões e as atuais, há uma grande diferença (não é preciso ser gênio para saber disso), mas bem que o pessoal da Capcom poderia ter deixado as vozes de Ryu e Ken no mesmo estilo da que você vai encontrar em SFC (não deixar as vozes dos dois iguais). As vozes de Ryu e Ken durante o shoryuken, são as melhores, onde o personagem realmente expressa a fúria do golpe (nervoso), não as atuais que de certa forma perderam a graça. De um jeito ou de outro, o game é compensador, relembrando os velhos tempos de quando este game abriu as portas para o sucesso em games de pancadaria.



PLAYSTATION

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

AVENTURA

EIDOS

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★½

A Eidos sempre tentando inovar, principalmente com seu estrondoso game de aventura Tomb Raider, mas o sucesso adquirido pelo mesmo não se encaixa em Ninja: Shadow of Darkness, que retrata a vida de um simples cidadão de uma aldeia atacada com fins de se tornar parte de um novo império. Forças malignas são invocadas por um rei que quer ter o poder a qualquer custo, e apenas uma pessoa com o conhecimento espiritual e força de vontade pode parar com as forças do mal. O game é interessante, mas não agrada muito pelo gráficos e o estilo Final Fight de ser, chegando a ficar meio enjoativo. Os chefes gigantescos (dragões, minotauros, gigantes...) são incríveis, com movimentos muito realistas e originais. Os artworks (nas telas de loading) são de primeira, muito bonitos e expressivos. A aventura por florestas cheias de armadilhas e inimigos vão ser o maior desafio para quem gosta de se sentir um verdadeiro herói.

PLAYSTATION

WILD 9

AÇÃO

SHINY

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★

Muita ação e aventura é tudo que você encontra em Wild 9, que traz boa jogabilidade e um som ótimo. Você controla um cara com uma mão cibernética, capaz de levitar ou conduzir coisas (contra os inimigos, você pode pegá-los e jogar em esteiras de espinhos ou ficar batendo com ele no chão), graças a uma corrente eletromagnética. Os cenários são em 3D, assim como seu personagem. A rotação de câmera é constante (no estilão Crash Bandicoot), mas não atrapalha em nada. Seu personagem só anda lateralmente (apesar da rotação de câmera), assim não dá para se atrapalhar enquanto estiver se movimentando e atacando. O game em si não ficou grande coisa, mas a jogabilidade e a trilha sonora são destruidoras, dando um ótimo clima ao game. Vale a pena conferir esta aventura.

SATURN

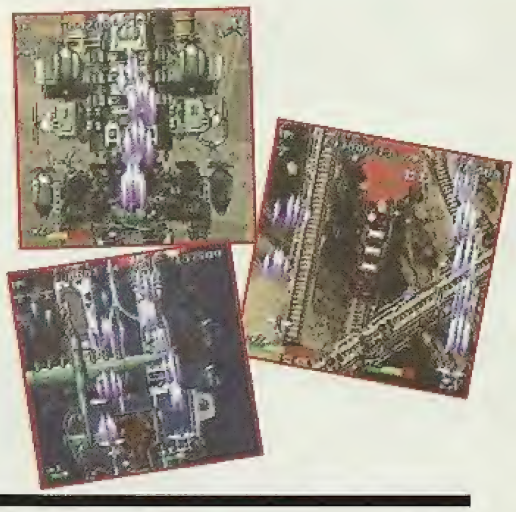
STRYKERS 1945 II

NAVE

PSIKYO

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

E as guerras não acabaram ainda, o console da Sega tem mais alguns truques na manga, mostrando outro super título de tiro e ação, onde o reflexo é o que conta quando a chuva de tiros torna-se um grande problema. Quem curte games de nave e gosta das impossibilidades que eles tem a oferecer, não pode deixar de jogar Strykers 1945 II. Claro que o game não chega perto de Radiant Silvergun (um game excelente em todos os termos), mas a dificuldade é outro ponto forte deste que vai lhe dar momentos de tensão e calo nos dedos exigindo o máximo de precisão. Você vai poder escolher entre seis naves de combate, havendo diferença no tipo de tiro e velocidade. O melhor de tudo isso é que você conta com uma barrinha (canto inferior esquerdo da tela), onde vai sendo armazenada energia conforme você for destruindo. Quando cheia, você vai poder desferir um rajada devastadora para limpar a tela. A abertura do game não agradou muito, mas se levar em conta o game, é mais que obrigatório.



NINTENDO 64

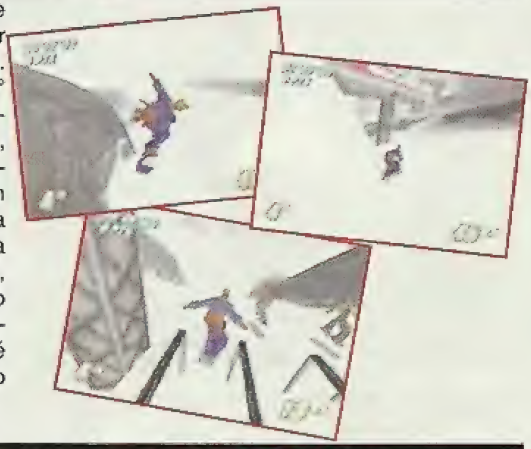
TWISTED EDGE

SNOWBOARDING

MIDWAY

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

As descidas na montanha ainda são o forte de quem curte emoção. Twisted Edge mostra isso, descendo montanhas e fazendo manobras radicais. As loucuras que podem ser feitas neste game são fora do comum, podendo encaixar várias manobras num único salto (e cair em pé). O estilo do game é bem parecido com 1080° Snowboarding, onde tudo era incrível e excitante. Na parte gráfica o game perdeu um pouco, apresentando personagens com corpos esquisitos e magros demais, mas mostrando um bom equilíbrio entre eles. A escolha da prancha certa para a descida certa ainda continua, cada uma mostra bom desempenho em manobras, saltos, ganhar velocidade etc. Os comandos são muito bons, tendo respostas rápidas na hora das manobras. A melhor coisa que você tem a fazer é pegar este game e tentar ser o melhor, pois não vai ser fácil superar os outros concorrentes.



NINTENDO 64

BUCK BUMBLE

TIRO

UBISOFT

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★★

Divertido, bons gráficos e animal; tudo isso você encontra em Buck Bumble, onde você é uma abelha que tem como objetivo colocar o mundo dos insetos em ordem novamente. Você vai encarar os mais loucos e estranhos insetos já vistos em um game. Graficamente o game é muito bom, também apresentando um jogabilidade muito boa, mas o destaque fica por conta da trilha sonora (um verdadeiro arraso). O desafio apresentado é muito bom, onde o jogador tem que ter uma pontaria divina para acertar alguns inimigos. Os inimigos ganharam muitas características de desenho animado (não graficamente). Quando você abate um deles, surge aquele barulhinho predominante nos desenhos, de um avião caindo (só faltou entrar em contato com a torre de comando). Como qualquer outro inseto, você vai ter vantagens e desvantagens. Voar e caminhar são suas vantagens, mas se cair na água, já era. O game é bem vasto, com bastantes lugares para serem explorados. Se você gosta de ação com um pouco de comédia, este é o game ideal para você.

NINTENDO 64

KNIFE EDGE

TIRO/NAVE

KEMCO

GRÁFICO	★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★½

Simuladores de guerra são ótimos e a Kemco usa um pouco do que sabe e bota Knife Edge para atormentar a cabeça dos guerrilheiros (tá bom, do jogador). Apesar da idéia ser bem criativa, fazendo uma mistura de muita velocidade, naves e inimigos ao mesmo tempo, o resultado decepciona um pouco. Com tudo isso, você fica meio perdido mas a parte que vai deixar você meio de lado é a mira. Devido à sensibilidade do controle analógico, o game perde na jogabilidade, ferrando bastante na diversão. O legal do game é que vai exigir muito reflexo, principalmente quando atirarem em você (destruir os tiros não é fácil), mas a blindagem do seu helicóptero é resistente. Os inimigos são completamente em 3D, mas é tudo tão rápido que fica difícil acertar alguém. Além da artilharia pesada que você leva, a mesma pode ficar muito mais poderosa (basta destruir os cristais que vão aparecer, para aumentar o dano causado nos inimigos). O game vale a pena para quem não abre mão de um simulador de guerra.

NINTENDO 64

SILICON VALLEY

AVENTURA

TAKE 2 INTERACTIVE

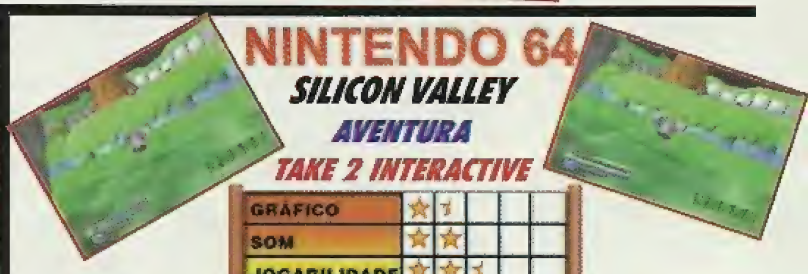
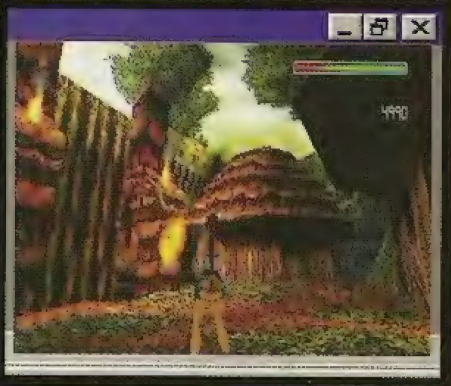
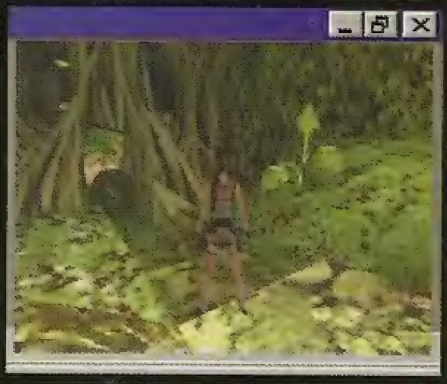


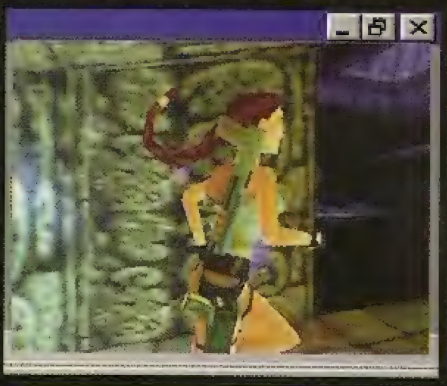
GRÁFICO	★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★

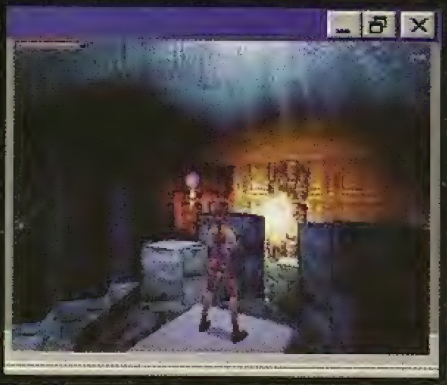
Neste game muito estranho, você vai controlar diferentes animais como raposas, cachorros, pingüins, entre outros. Mas não pense que são simples animais, eles são pequenos veículos que transportam um microchip (que no caso é você). As missões são coisas que você menos imagina, como bombardear pequenas bases e passar por dentro de arcos, ou libertar ovelhas e atacá-las. Tudo não passa de uma simulação de teste de tecnologia. Toda vez que você morre (como um microchip morre?), aparece o cara que o desenvolveu, mostrando o seu não contentamento. Os testes vão ser feitos em áreas que simulam o habitat natural do animal escolhido (com algumas exceções). Os gráficos são bem feinhos (menos o pingüim que até que é bonitinho) e as músicas são razoáveis. O game atinge mais os pequenos gamemaníacos (a criançada), que adora uma farra. Até que no fim das contas, o game não é tão ruim assim.

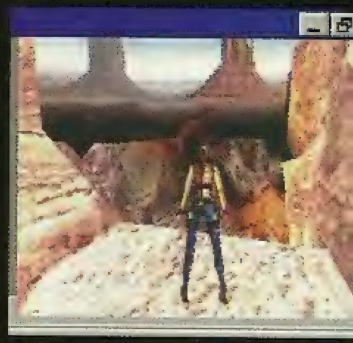
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

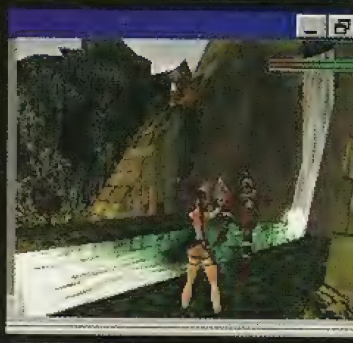


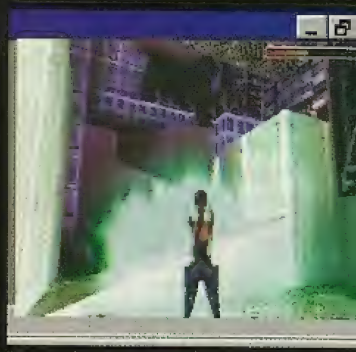












Séculos atrás, um grupo de marinheiros britânicos descobriu um meteoro enterrado em uma camada de gelo. Dentro deste estranho meteoro, 4 artefatos desconhecidos (um material que parece ter o potencial de multiplicar e alterar genes) foram encontrados.

Uma companhia de pesquisa descobre o corpo de um europeu, perfeitamente preservado no gelo. Na lápide dele, o nome do barco em que ele velejou. Seguindo esta informação, eles localizam um diário de um colega de bordo que mencionava estar procurando os artefatos, mas que com o passar dos anos, foram parar em diferentes regiões do planeta.

Por sua vez, Lara está na Índia, à procura de um destes artefatos, sem se preocupar com a verdadeira história.

Tomb Raider III consegue combinar muito dos elementos favoritos dos últimos dois jogos, mas com as características novas. Lara ainda pode escalar, nadar, pendurar, derrubar, empurrar e puxar caixas, saltar, rolar, dar um passo de lado, andar lentamente, um olhar ao redor de si mesma e até rastejar.

Os programadores usaram a mesma ferramenta gráfica utilizada nos outros Tomb Raiders, mas adicionando triângulos, em vez de quadrados, às formas geométricas que compõe a modelagem dos desenhos do jogo, dando um aspecto mais natural aos personagens e cenários.

Uma outra novidade é a iluminação que ganha mais cores diferentes. A água possui reflexos, ondas, ficando mais realista. Efeitos de névoa, fumaça, chuva e neve também estão presentes nos gráficos.

Os cenários de Tomb Raider III são os mais variados, tais como Índia, Area 51, Londres, Antártida e ilhas do Pacífico Sul.

A inteligência artificial de Tomb Raider III está mais alta, os inimigos de Lara não estão mais como uns trouxas que apenas corriam em sua direção, disparando tiros para tudo que é lado. Os humanos não são suicidas e os animais atacam em grupos.

Outra novidade em Tomb, é que você não precisa mais percorrer sempre o mesma rota, o game dá ao jogador mais de um caminho para seguir, uns mais fáceis e outros bem mais difíceis. E, após a primeira tela, (na Índia), o jogador é quem escolhe qual será a próxima missão, no Pacífico Sul, Londres ou Area 51, antes do desfecho, na Antartida. Agora Lara poderá dirigir vários veículos como carros, jipes, um tipo de carrinho submarino e canoa.

Então, não fique parado, encomende logo Tomb Raider III, seu PC precisava de mais ação, aventura e muito mais emoção.

FICHA TÉCNICA

Tomb Raider III	
Eidos Interactive	
Ação / Aventura	
1 Jogador	

AVALIAÇÃO

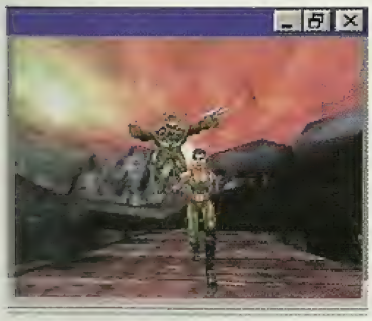
GRÁFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz. - 16Mb de RAM - DirectX 6.0
Compatível com:
Placas aceleradoras em 3D

MULTIMÍDIA

Unreal



Quando a Epic anunciou Unreal, há quase dois anos atrás, já estava sendo dito que seria um game que destruiria o poderoso Quake, e todos os outros games em primeira pessoa. Porém, deslizou bem sua data de lançamento.

Você pode estar pensando: se Quake 2 é o melhor game 3D em primeira pessoa para PC, como pode Unreal ser melhor? Primeiro que os efeitos de iluminação coloridos são bem superiores ao engine de Quake 2. Você não só tem luminosidade, como tem efeito de clarão em algumas das telas, que é de impressionar. Os efeitos de transparência são incríveis. Você pode ver o outro lado da cachoeira, as cores estão próximas à perfeição. Você achará outros grandes efeitos, como névoa transparente, ao longo do jogo. A Epic achou um modo para fazer com que estes efeitos trabalhem no jogo.

O jogo é extremamente customizável. Por exemplo, você pode escolher várias configurações diferentes para seu personagem. Cada arma tem dois modos de disparo (a la Jedi Knight). Uma de suas armas de fogo contém um grude com uma substância que adere às paredes. Quando um jogador encosta, ela explode.

As características mais legais de Unreal são, com certeza, o Deathmatch, Co-op, Team Play, Dark Match, e King of the hill para até 16 jogadores, via LAN ou por Internet.

Os gráficos de Unreal são de tirar o fôlego de qualquer um, são tão bonitos que dá vontade de chamar seus amigos para ver. Em algumas horas dá vontade de chorar e pensar: "Como um game pode ser tão espetacular deste jeito?"

Mas os gráficos não são a única coisa revolucionária de Unreal. O game tira proveito também de Aureal 3d, compatíveis com a maioria das placas de som (como por exemplo a Diamond Monster Sound). O game também é compatível com placas A3D com Dolby Pro Logic.

É o tipo de jogo que você compra, joga, termina, mostra os gráficos pros seus amigos e continua jogando.

FICHA TÉCNICA

Unreal	
GT Interactive	
Tiro em primeira pessoa	
1 a 16 Jog. (LAN, Internet)	

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	10
SOM	10
JOGABILIDADE	9
ORIGINALIDADE	9
DIVERSÃO	10
COTAÇÃO FINAL	10

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz. - 32Mb de RAM - Win 95/98
Compatível com:
3Dfx ou Direct 3D comp.

WORLD HEROES PERFECT

SISTEMA

HERO Gauge

Cada personagem tem, na parte de baixo da tela, uma barra que vai se enchendo quando seu personagem ataca o oponente e faz contato (golpes especiais ou normais, bloqueados ou não). Quando a barra fica cheia, ela brilha e mostra a palavra "Hero". Neste ponto, seu personagem tem as seguintes habilidades:

-MAX Move: um golpe especial turbinado ou Ultimate Attack (um ou mais dos golpes especiais do personagem torna-se mais forte e seu personagem brilha antes de executá-los). Veja os golpes de cada personagem para mais detalhes. A indicação * especifica qual golpe especial pode fazer isso.

-Número de hits maior no oponente

-Poder turbinado dos ataques normais

-Efetividade diminuída dos golpes do oponente no seu personagem (você também não pode ser derrubado)

A barra apenas vai se esvaziar quando você tiver usado o golpe (acertando o oponente ou não). Barras enchidas parcialmente são mantidas para o próximo round.

ABC Special Attack

Cada personagem tem sua própria forma individual de movimento/ataque quando aperta os botões ABC juntos (também pode ser feito com uma direção mais ABC). Veja os golpes de cada personagem para maiores detalhes.

Ultimate Attack Moves

Estes são os ataques de última hora, um recurso final que você tem para virar o jogo, assim como os Desperation Moves de Fatal Fury, King of Fighters, Art of Fighting, etc.. Podem ser usados a qualquer momento quando a barra de energia do seu personagem estiver piscando (quando tiver recebido muito dano de golpes). A efetividade e aparência do golpe também é alterada se a barra HERO estiver cheia na hora em que o golpe é usado. Veja os golpes de cada personagem para maiores detalhes.

COMANDOS BÁSICOS (ARCADE, NEO GEO/CD)

A - soco fraco
B - soco médio
AB - soco forte
C - chute fraco
D - chute médio
CD - chute forte

Arremesso: ← ou → + AB ou CD (só alguns personagens podem arremessar usando CD). Alguns personagens também podem arremessar no ar.

Insultos: Até 4 insultos/provocações diferentes, em qualquer lugar da tela (pode ser cancelado a qualquer hora com outro golpe)

↓ + BC - insulto normal
→ + BC - insulto/pose alternativa 1
← + BC - insulto/pose alternativa 2
↓ + BC - falso atordoamento

NOTAS:

Mudman - fará uma dança se estiver usando seu movimento ABC no chão
Broken - fará uma pose legal com suas sombras se estiver usando ↓ + ABC no chão
C. Kidd - também fará uma pose se estiver usando seu movimento ABC no chão
Pulo Duplo: Pule, ainda no ar, Pule novamente (só Hanzou e Fuuma podem fazer isto)
Wall Jump: Pule contra uma parede (canto da tela), mova-se para a direção oposta (apenas alguns personagens podem fazer isto)
Defesa Aérea: ← no ar quando estiver sendo atacado (funciona contra a maioria dos golpes. Você ainda pode contra-atacar antes de cair!)
Corrida para trás: ←←
Corrida para frente: →→

COMANDOS NO SATURN

Se você estiver usando a versão Sega Saturn de World Heroes Perfect, o layout de botões é um pouco diferente das demais versões baseadas no Neo Geo. Na lista de golpes dos personagens, nós listamos os movimentos baseados na versão Neo Geo (botões A, B, C e D). Para usá-los no Saturn, confira os botões equivalentes a serem usados abaixo:

NEO GEO	SATURN
A	X
B	Y
AB	XY
C	A
D	B
CD	AB

MOVIMENTOS DE CHÃO ESPECIAIS

Ataque em corrida - Corrida para frente + qualquer botão de ataque

Guard Attack - Durante um ataque, você pode usar a poderosa técnica "Guard Attack" para destruir a defesa do inimigo. Imediatamente após bloquear um ataque, aperte →+A.

Blow Defense - Use isto para continuar na ofensiva e intimidar o ataque do oponente. Para realizar, basta fazer certo ataque comum. Alguns hits podem atordoar o oponente por um breve segundo (quando ele bloquear o golpe), permitindo que você inicie um ataque nele. Isto é similar à maneira que os lutadores batem espada em Samurai Shodown II. A lista de golpes de cada personagem mostra este movimento. Um bom exemplo disto é o B em pé de Hanzou contra um oponente bloqueando.

Projectile Weapon Killer - Antes que um projétil acerte, use este movimento para destruir o projétil! Um bom exemplo é o soco com AB de Hanzou acertando o Shuriken de outro Hanzou e quebrando-o. A lista de golpes de cada personagem exibe este movimento.

Nota: Bloquear no último momento irá rebater o projétil de volta para o oponente. Se dois projéteis se encontrarem, eles se destruirão (ou se um projétil encontrar a Ice Ball de Rasputin ou o Blizzard Breath de Erick, o projétil ficará congelado!).

HANZOU

MISC

Pulo Duplo: sim
Wall Jump: sim
Blow Defense: B em pé (soco médio)
Weapon Killer: AB em pé (soco forte)

HOLDS/THROWS

Flying Press: → + AB
Reverse Flying Press: ← + AB

ABC Special Attack

ABC - "The Hayate Tricks"... cancela todos os ataques
← ou → + ABC - versão mais rápida
↓ + ABC - versão baixa

SPECIAL MOVES

Izuna Slash: pulo, ↓ + B (também pode ser feito após um Ninja Teleport)
Rekko Zan: ↓↘→ + soco
Double Rekko Zan: ↓↘→↓↘→ + soco
***Koh Ryu Ha:** →↓↘ + soco
Ninpo Koh Rin Kazan: ↓↙← + chute
Ninja Leg Lariat: ↓↘→ + chute
Ninja Teleport: ↓↑ + qualquer botão (posições: A-esquerda, B-direita, AB-centro, C-esquerda no ar, D-direita no ar, CD-centro no ar)

ULTIMATE ATTACKS

***Slice The Shimmering Light:** →←↙↓↘→ + AC

FUUMA

MISC

Pulo Duplo: sim
Wall Jump: sim
Blow Defense: B em pé (soco médio)
Weapon Killer: AB em pé (soco forte)

HOLDS/THROWS

Flying Press: → + AB
Reverse Spinning Flying: Aperte ← + AB

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

Com esta edição, chegamos ao final, na seqüência de 3 matérias, dos golpes e combos de todos os personagens de KOF'98. Dos 50 lutadores, restavam apenas 20, que você confere ao longo das próximas páginas. Listamos os golpes de comandos, especiais e Danger Moves e também os Chain Combos possíveis, sempre seguidos por alguns combos básicos. Claro que não listamos todos os combos, apenas demos alguns para incentivar você a criar alguns mais extensos e devastadores. Não se esqueça também que a versão NeoGeo CD já está confirmada para dezembro e as versões para Playstation e Dreamcast também já estão confirmadíssimas (mas ainda sem data), então vai rolar ainda muito KOF pela frente.

COMANDOS

A: Soco Rápido
B: Chute Rápido
C: Soco Forte
D: Chute Forte

LEGENDA

(C) - combos que funcionam apenas com o oponente no canto da tela
(DM) - combos que utilizam os DM (Danger Moves), necessitam estar com bolinha na barra de power (Advanced) ou com energia piscando ou barra de power cheia (Extra)
(HD) - combos que causam um dano muito alto, cerca de 3/4 da energia do oponente
(XX) - combos extremamente difíceis de se fazer, que exigem muita habilidade e precisão
(INF) - combos infinitos, que podem ser feitos repetidamente resultando em um combo contínuo
(MAX) - necessita ser feito no modo MAX, ou seja, com barra de Time ativada e bolinha na barra de power (Advanced) ou com a energia piscando e barra de power cheia (Extra)
(DIZ) - combos que tonteiam o adversário
(BUG) - combos que funcionam apenas por causa de um bug do jogo, por uma falha na programação do game
(CSP) - combos que iniciam com um Crossup, ou seja, uma voadora que pega nas costas do adversário
(2nd) - combos que necessitam mais que 3 bolinhas na barra de power (no modo Advanced), ou seja, do 2º personagem de seu time em diante
(*) - combos inéditos (que surgiram na '98)
(+) - combos que utilizam Chain Combos
(++) - Chain Combos ou Combos Gerais que podem ser realizados mas não conectam (podem ser cancelados mas não contam hit)
(+++) - vide descrição do combo

NEW FACES TEAM
CONTINUAÇÃO...

YASHIRO NANAKASE (OROCHI)

Golpes de Comando

Scorn:
→ + B
Regret Bash:
→ + A

Golpes Especiais

Dancing Land:
←↙↓↘→ + B/D
Broken Land:
↓↙← + A/C
Suffering Land:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)
Dry Land:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Rage of the Land:
←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C (de perto)
Flip-around Hell:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)
Roar of the Land:
↓↘→↓↘→ + A/C (segure para carregar)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, A em pé
4: ↓ B, ↓ A, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, A em pé, B em pé
6: ↓ B, ↓ A, A em pé, B em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
10 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
13 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
14 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
15: C em pé, → + A
16: ↓ C, → + A
17: D em pé, → + A
18 (++): ↓ D, → + A
19: C em pé, → + B
20: ↓ C, → + B
21: D em pé, → + B
22 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ←↙↓↘→ + A ou C (3+ hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→ + A/C, CD em pé ou pulo com A-D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→ + A ou C e então CD em pé ou pule e aperte A ou B ou C ou D quando o oponente estiver caindo (4+ hits)

(DM, +) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → chute rápido ou soco rápido cancelado em ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A ou C

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, →↘↓↙←→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → chute rápido ou soco rápido cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C

SHERMIE

Golpes de Comando

Shermie Stand:
→ + B

Golpes Especiais

Shermie Spiral:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)
Shermie Shoot:
←↙↓↘→ + B/D
Axel Spin-Kick:
↓↙← + B/D
Shermie Clutch:
→↓↘ + B/D
Shermie Whip:
↓↙← + soco (de perto)
Shermie Finisher:
↓↘→ + B/D (após o Shermie Spiral, Shermie Clutch, Shermie Whip)

Danger Moves

Shermie Flash:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)
Shermie Carnival:
←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: A em pé, A em pé
4: A em pé, B em pé
5: ↓ A, ↓ A, → + B
6: ↓ B, ↓ A, → + B
7: A em pé, A em pé, → + B
8: A em pé, B em pé, → + B
9: C em pé, → + B
10: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A/C, então termine com ↓↘→ + B ou D (3+ hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↙← + A/C, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C, então termine com ↓↘→ + B ou D (3+ hits)

(CSP, +) Combo 3:
Voadora nas costas com C, A em pé, B em pé, →↓↘ + B/D, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + B ou D, então termine com ↓↘→ + B ou D (4+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 4:
Voadora nas costas com C, A em pé, B em pé, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C (3+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 5:
Voadora nas costas com C, A em pé, B em pé, →↘↓↙←→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido em pé, chute rápido em pé cancelado em ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A/C (3+ hits)

SHERMIE (OROCHI)

Golpes de Comando

Lightning Ray:
→ + B

Golpes Especiais

Moonless Thunder Cloud:
←↙↓↘→ + A/B/C/D

Yata Mowing Whip:
↓↙← + A/C
Dance of Realism:
↓↙← + B/D
Cane of Lightning God:
↓↘→ + B/D (no ar)

Danger Moves

Darkness Lightning Gleam Fist:
↓↘→↓↘→ + A/C
Destiny Illusion Sincerity:
↓↙←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: A em pé, A em pé
4: A em pé, B em pé
5: ↓ A, ↓ A, → + B
6: ↓ B, ↓ A, → + B
7: A em pé, A em pé, → + B
8: A em pé, B em pé, → + B
9: C em pé, → + B
10: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (4 hits)

(CSP, +) Combo 2:
Voadora nas costas com C, C em pé, → + B, →↘↓↙← + A/C
Descrição: crossup com pulo com soco forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em →↘↓↙← + A ou C (6 hits)

(DM) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C

CHRIS

Golpes de Comando

Spinning Array:
→ + A
Reverse Anchor Kick:
→ + B
Carryoff Kick:
↘ + B

Golpes Especiais

Hunting Air:
→↓↘ + B/D
Twisting Air:
→↓↘ + A/C
Sliding Touch:
↓↘→ + A/C
Sliding Touch Finisher:
→↘↓↙← + A/B/C/D (após o Sliding Touch)
Shooting Dancer Thrust:
→↘↓↙← + A/C
Shooting Dancer Step:
→↘↓↙← + B/D
Scramble Dash:
↓↘→ + B/D

Danger Moves

Twister Drive:
↓↙←↓↙← + B/D
Chain Slide Touch:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, ↓ B
6: ↓ B, B em pé
7: ↓ B, ↓ B, ↓ B
8: ↓ A, ↓ A, → + A
9: ↓ A, A em pé, → + A
10: ↓ B, ↓ A, → + A
11: ↓ B, A em pé, → + A
12: ↓ B, B em pé, → + A
13: ↓ A, ↓ A, → + B
14: ↓ A, A em pé, → + B
15: ↓ B, ↓ A, → + B
16: ↓ B, A em pé, → + B
17: ↓ B, B em pé, → + B
18 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
19 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
21 (++): ↓ B, A em pé, ↘ + B
22 (++): ↓ B, B em pé, ↘ + B
23: ↓ A, ↓ C, → + A
24: ↓ A, ↓ C, → + B
25: ↓ A, ↓ C, ↘ + B
26: C em pé, → + A
27: C em pé, → + B
28: C em pé, ↘ + B
29: ↓ C, → + A
30: ↓ C, → + B
31: ↓ C, ↘ + B
32: D em pé, → + A
33: D em pé, → + B
34: D em pé, ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em →↓↘ + B ou D (3+ hits)

(CSP, +) Combo 2:
Voadora nas costas com B, qualquer chain combo que termine com → + A, ↓↘→ + A/C, →↘↓↙← + A/B/C/D
Descrição: voadora nas costas com chute rápido, qualquer chain combo terminado com → soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C, →↘↓↙← + A ou B ou C ou D
Notas: após terminar uma das versões do finisher, ainda dá para executar ↓↘→ + B ou D quando Chris é lançada no ar (hits variados)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, ↓↘→ + A/C, →↘↓↙← + A/B/C/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C, →↘↓↙← + A ou B ou C ou D
Notas: após terminar uma das versões do finisher, ainda dá para executar ↓↘→ + B ou D quando Chris é lançada no ar (hits variados)

(DM, +) Combo 4:
→↓↘ + A/C, C em pé, → + A, ↓↙←↓↙← + B/D ou ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: execute o Twisting Air, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙←↓↙← + B/D ou ↓↘→↓↘→ + A/C (? hits)

CHRIS (OROCHI)

Golpes de Comando

Spinning Array:
→ + A
Reverse Anchor Kick:
→ + B
Carryoff Kick:
↘ + B

Golpes Especiais

Sun Killer:
↓↘→ + A/C
Moon Killer:
→↓↘ + A/C
Mirror Killer:
↓↙← + A/C
Decision Killer:
←↙↓↘→ + B/D (de perto)

Danger Moves

Flames of Darkness:
↓↘→↓↘→ + A/C
Dark Orochinagi:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, ↓ B
6: ↓ B, B em pé
7: ↓ B, ↓ B, ↓ B
8: ↓ A, ↓ A, → + A
9: ↓ A, A em pé, → + A
10: ↓ B, ↓ A, → + A
11: ↓ B, A em pé, → + A
12: ↓ B, B em pé, → + A
13: ↓ A, ↓ A, → + B
14: ↓ A, A em pé, → + B
15: ↓ B, ↓ A, → + B
16: ↓ B, A em pé, → + B
17: ↓ B, B em pé, → + B
18 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
19 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
21 (++): ↓ B, A em pé, ↘ + B
22 (++): ↓ B, B em pé, ↘ + B
23: ↓ A, ↓ C, → + A
24: ↓ A, ↓ C, → + B
25: ↓ A, ↓ C, ↘ + B
26: C em pé, → + A
27: C em pé, → + B
28: C em pé, ↘ + B
29: ↓ C, → + A
30: ↓ C, → + B
31: ↓ C, ↘ + B
32: D em pé, → + A
33: D em pé, → + B
34: D em pé, ↘ + B

Combos Gerais

(*, +) Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + A, ↓↙← + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + A
Nota: ↓↙← + C não emenda combo (4 hits)

(CSP, +) Combo 2:
Voadora nas costas com B, qualquer chain combo que termina com → + A, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora nas costas com chute rápido, qualquer chain combo terminado com → + A cancelado em →↓↘ + A ou C (hits variáveis)

(CSP, +) Combo 3:
Voadora nas costas com B, qualquer chain combo que termina com → + A, ←↙↓↘→ + B/D, →↓↘ + A ou pulo com A/B
Descrição: voadora nas costas com chute rápido, qualquer chain combo que termina com → + A cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D, então, quando a animação do ←↙↓↘→ + B ou D estiver para terminar, execute →↓↘ + A ou pulo com A ou B
Nota: →↓↘ + C não emenda combo
Note#2: ←↙↓↘→ + B/D pode ser cancelado em qualquer movimento, até mesmo DMs, mas não emenda combo (hits variáveis)

'97 SPECIAL TEAM

RYUJI YAMAZAKI

Golpes de Comando

Poke:
→ + A

Golpes Especiais

Snake Arms:
→↘↓↙← + A/B/C (pode ser carregado)
Snake Fake:
D (durante o Snake Arms)
Projectile Counter:
↓↘→ + A/C
Dynamite HeadButt:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)
Sado-Maso:
←↙↓↘→ + chute
Judgement Dagger:
→↓↘ + A/C
Foor Crunch:
→↓↘ + B
Sand Sweeper:
→↓↘ + D

Danger Moves

Guillotine:
↓↘→↓↘→ + A/C
The Drill:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, ↓ A, ↓ A
5: ↓ B, ↓ A, ↓ A
6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ B, ↓ B, → + A

10 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + A
11 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + A
12 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
13: C em pé, → + A
14: ↓ C, → + A
15: D em pé (1 hit) → + A
16 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé (1 hit), →↘↓↙← + A/B/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé (1 hit) cancelado em →↘↓↙← + A/B/C (4 hits)

(CSP, +) Combo 2:
Voadora nas costas com D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, →↘↓↙← + B/C
Descrição: voadora nas costas com chute forte, ↓ chute rápido, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em →↘↓↙← + B/C
Nota: →↘↓↙← + A acerta no alto, não emenda combo (6 hits)

(+) Combo 3:
Voadora nas costas com D, C/D em pé, → + A, →↘↓↙← + B/C
Descrição: voadora nas costas com chute forte, soco ou chute forte em pé(1 hit), → soco rápido cancelado em →↘↓↙← + B ou C (5 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C

BLUE MARY

Golpes de Comando

Hammer Arch:
→ + A
Climbing Arrow:
↘ + B
Double Rolling:
→ + B

Golpes Especiais

Spin-Fall:
↓↘→ + B/D
Mary's Spider:
↓↘→ + A/C
Real Backdrop:
→↘↓↙←→ + A/C
Mary Reverse Headlock:
↓↙← + B (contra golpes especiais)
Mary Headbuster:
↓↙← + D (contra golpes normais)
Straight Slicer:
(c) ←→ + B/D
Crab Clutch:
↓↘→ + A/C (após o Straight Slicer)
Vertical Arrow:
→↓↘ + B/D
Mary's Snatcher:
→↓↘ + B/D (após o Vertical Arrow)

Danger Moves

Mary Splash Rose:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Mary Dynamite Swing:
↓↘→↓↘→ + B/D
Mary Typhoon:
→↘↓↙←→↘↓↙← + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, ↓ A, ↓ A
5: ↓ A, ↓ A, ↓ A
6: ↓ B, ↓ B, ↓ B
7: ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), (c) ←→ + B/D, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em (c) ←→ + B/D seguido por ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, →↓↘ + B/D, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em →↓↘ + B ou D, então termine com →↓↘ + B ou D (4+ hits)

(DM) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↘↓↙←→↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + B ou D (? hits)

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (? hits)

BILLY KANE

Golpes de Comando

Great Revolving Kick:
→ + A
Pole Vault Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Whirlwind Cane:
A rapidamente
Rapid Wave Cane:
C rapidamente
Three Part Cane:
←↙↓↘→ + A/C
Middle Grade Strike Flaming Three Part Cane:
↓↘→ + A/C (após o ←↙↓↘→ + A/C)
Middle Grade Thrust Rotating Circle Slice Cane:
→↓↘ + A/C
Strong Attack Flying Cane:
→↓↘ + B/D
Fire Dragon Pursuit Cane:
↓↙← + B (contra golpes especiais)
Water Dragon Pursuit Cane:
↓↙← + D (contra golpes normais)

Danger Moves

Flaming Stick Spin:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Super Stick Swing:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ B, A em pé
2: ↓ B, B em pé
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, ↓ B, B em pé
5: ↓ B, A em pé, → + A
6: ↓ B, B em pé, → + A
7: ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
8: ↓ B, A em pé, → + B
9: ↓ B, B em pé, → + B
10: ↓ B, ↓ B, B em pé, → + B
11: C em pé, → + A
12: C em pé, → + B
13: ↓ C, → + A
14: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C, então termine com ↓↘→ + A ou C (4 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (4 hits)

(DM) Combo 3:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, ↓↘→↓↘→ + B ou D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + B/D (3+ hits)

BILLY KANE (RB2)

Golpes de Comando

Great Revolving Kick:
→ + A
Pole Vault Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Whirlwind Cane:
A rapidamente
Three Part Cane:
←↙↓↘→ + A/C
Middle Grade Strike Flaming Three Part Cane:
↓↘→ + A/C (após o ←↙↓↘→ + A/C)
Middle Grade Thrust Strong Attack Flying Cane:
→↓↘ + B/D
Sparrow Killer:
↓↙← + A/C

Danger Moves

Flaming Stick Spin:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Salamander Stream:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, A em pé
2: ↓ B, B em pé
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, ↓ B, B em pé
5: ↓ B, A em pé, → + A
6: ↓ B, B em pé, → + A
7: ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
8: ↓ B, A em pé, → + B
9: ↓ B, B em pé, → + B
10: ↓ B, ↓ B, B em pé, → + B
11: C em pé, → + A
12: C em pé, → + B
13: ↓ C, → + A
14: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C, então termine com ↓↘→ + A ou C (4 hits)

(DM) Combo 2:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, ↓↘→↓↘→ + A ou C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A/C (3+ hits)

ASSASSINS TEAM

IORI YAGAMI

Golpes de Comando

Lily Break:
← + B (no ar)
Foreign Style:
→ + B
Thunder Axe Negative "Death God" Foreign Style: Dream Bullet:
→ + A, A

Golpes Especiais

Style No. 180: Darkness Sweep:
↓↘→ + A/C
Style No. 100: Demon Scorcher:
→↓↘ + A/C
Style No. 127: Hollyhock Flower:
↓↙← + A ou C (pode ser feito até três vezes seguidas)
Style No. 202: Koto Moon Negative:
→↘↓↙← + B/D
Scum Gale:
→↘↓↙←→ + A/C
Nail Gale:
→↓↘ + B/D

Danger Moves

Forbidden Style No. 1201:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Eight MaidensReverse Style No.180: Eight Wine Glasses:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, A em pé
5: ↓ A, B em pé
6: ↓ B, A em pé

7: ↓ B, B em pé
8: A em pé, A em pé
9: A em pé, B em pé
10: ↓ A, ↓ A, → + A
11: ↓ B, ↓ A, → + A
12: ↓ B, ↓ B, → + A
13: ↓ A, A em pé, → + A
14: ↓ A, B em pé, → + A
15: ↓ B, A em pé, → + A
16: ↓ B, B em pé, → + A
17: A em pé, A em pé, → + A
18: A em pé, B em pé, → + A
19: ↓ A, → + A, A
20: A em pé, → + A, A
21: ↓ A, A em pé, → + A, A
22: A em pé, A em pé, → + A, A
23: B em pé, → + A, A
24 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
25 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
26 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
27 (++): ↓ A, A em pé, → + B
28 (++): ↓ A, B em pé, → + B
29 (++): ↓ B, A em pé, → + B
30 (++): ↓ B, B em pé, → + B
31 (++): A em pé, A em pé, → + B
32 (++): A em pé, B em pé, → + B
33: C em pé, → + A
34: ↓ C, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
→↘↓↙←→ + A/C, corra, C em pé, →↘↓↙← + B/D ou ↓↘→ + A/C
Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D ou ↓↘→ + A/C (hits variáveis)

(*, +) Combo 2:
→↘↓↙←→ + A/C, corra, C em pé, → + A, ↓↙← + C (3x)
Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + C (3x)
Nota: ↓↙← + A não emenda todos os hits (5 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 4:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C (4 hits)

Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 5 hits)

Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙←→ + B ou D

(+) Combo 7:
Pulo com C/D, C em pé, → + A, ↓↙← + A/C (3x)
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + A ou C (3x) (6 hits)

(+) Combo 8:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↓↙← + A/C (3x)
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↙← + A ou C (3x) (7 hits)

(++) Combo 9:
Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↓↘ + B/D, ↓↙← + A/C (3x)
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → + A cancelado em →↓↘ + B/D, e então cancele o golpe anterior com ↓↙← + A/C (3x)
Nota: este não é um combo que emenda inteiramente. É mais usado para causar um "Guard Crush". (7 hits na defesa)

(*, DM, +) Combo 10:
→↘↓↙←→ + A/C, corra, C em pé, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: execute "Scum Gale", então corra para frente, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A/C
(? hits)

(DM, CSP, +) Combo 11:
Voadora nas costas com C ou ← + B, qualquer chain combo que termine com → + A, ↓↙← + C (3x) ou ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com C ou ← + B, qualquer chain combo que termine com → + A cancelado em ↓↙← + C (3x) ou ↓↘→↘↓↙← + A/C (hits variáveis)

(DM) Combo 12:
→↘↓↙←→ + A/C, C em pé, ↓↙← + A/C (3x) ou ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: execute "Scum Gale", soco forte em pé (de longe) cancelado em, ↓↙← + A ou C (3x) ou ↓↘→↘↓↙← + A/C

MATURE

Golpes de Comando

Crimatory:
→ + B

Golpes Especiais

Death Claws:
↓↙← + A ou C (pode ser feito até três vezes seguidas)
De Side:
←↙↓↘→ + B/D
Metal Massacre:
↓↙← + B/D
Despair:
↓↘→ + A/C
Sacrilege:
→↓↘ + A/C

Danger Moves

Ebony Tears:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Noctural Lights:
↓↘→↓↘→ + A/C
Heaven's Gate:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, A em pé
4: ↓ B, B em pé
5: ↓ A, ↓ A, → + B
6: ↓ B, ↓ A, → + B
7: ↓ B, A em pé, → + B
8: ↓ B, B em pé, → + B
9: C em pé, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com B, ↓ B, B em pé (2 hits), ↓↙← + A/C (3x)
Descrição: voadora com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (3x)
Nota: É preferível voadora com B. Pulo com C ou D empurra o oponente para longe (14 hits)

Combo 2:
Pulo com B, C em pé, ↓↙← + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + B ou D
Nota: É preferível voadora com B. Pulo com C ou D empurra o oponente para longe (? hits)

(DM, +) Combo 3:
Pulo com B, ↓ B, B em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A ou C (? hits)

VICE

Golpes de Comando

Monstrosity:
→ + A

Golpes Especiais

Outrage:
↓↙← + B/D
Leivnas:
↓↙← + B/D (pode ser feito no ar)
Gore Fest:
→↘↓↙←→ + A/C (de perto)
De Side:
←↙↓↘→ + B/D
Black End:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)
Mayhem:
→↘↓↙← + A/C
Mithen's Robe:
↓↘→ + A/C (após o Mayhem ou Black End)

Danger Moves

Withering Surface:
↓↘→↓↘→ + A/C
Negative Gain:
→↘↓↙←→↘↓↙← + B/D (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, ↓ A, B em pé
5: ↓ B, ↓ A, B em pé
6: ↓ B, ↓ B, B em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
10 (++): ↓ A, ↓ A, B em pé, → + A
11 (++): ↓ B, ↓ A, B em pé, → + A
12 (++): ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
13: C em pé, → + A
14: D em pé (2 hits), → + A

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, D em pé (2 hits), → + A, ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé, → soco rápido cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D
Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↘↓↙← + A/C, ↓↘→ + A/C ou pulo com D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em →↘↓↙← + A ou C então termine com ↓↘→ + A ou C ou pulo com D (5 hits)

(+) Combo 3:
↓ B, ↓ B, B em pé, →↘↓↙← + A/C, ↓↘→ + A/C ou pulo com D
Descrição: ↓ chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↘↓↙← + A ou C então termine com ↓↘→ + A ou C ou pulo com D (5 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, D em pé (2 hits), →↘↓↙←→↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + B ou D
Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé (3+ hits)

SENIORS TEAM

HEIDERN

Golpes de Comando

Schneider Gale:
→ + B

Golpes Especiais

Cross Cutter:
(c) ←→ + A/C
Moon Slasher:
(c) ↓↑ + A/C

Neck Roller:
(c) ↓↑ + B/D
Storm Bringer:
→↘↓↙← + A/C (de perto)
Killing Bringer:
→↘↓↙← + B/D

Danger Moves

Final Bringer:
↓↘→↓↘→ + A/C
Heidern's End:
↓↙←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ C, → + B
5: C em pé (2 hits), → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em (c) ↓↑ + C (4 hits)

(CSP) Combo 2:
Voadora nas costas com C/D, B em pé, →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, chute rápido em pé cancelado em →↘↓↙← + A ou C (2+ hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ C, (c) ↓↑ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco forte cancelado em (c) ↓↑ + C (3 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → chute rápido (1 hit) cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B ou D (5 hits)

TAKUMA SAKAZAKI

Golpes de Comando

Hot Axe Punch:
→ + A
Hot Axe Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C
Illusion Punches:
→←→ + A/C
Dashing Knee:
→↘↓↙← + B/D
Flying Double Kick:
(c) ↙→ + B/D
Guard Shot:
↓↙← + A/C
Supreme King:
→←↙↓↘→ + A/C (pode ser carregado)

Danger Moves

Flying Roaring Fist Demon's Death Shot:
↓↘→↓↘→ + A/C
Dragon's Dance:
↓↘→↘↓↙← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, B em pé
5: A em pé, A em pé
6: ↓ A, ↓ A, → + A
7: ↓ A, A em pé, → + A
8: ↓ B, ↓ A, → + A
9: ↓ B, B em pé, → + A
10: A em pé, A em pé, → + A
11: ↓ A, ↓ A, → + B
12: ↓ A, A em pé, → + B
13: ↓ B, ↓ A, → + B
14: ↓ B, B em pé, → + B
15: A em pé, A em pé, → + B
16: C em pé, → + A
17: ↓ C, → + A
18: C em pé, → + B
19: ↓ C, → + B
20 (++): ↓ D, → + A
21 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →←→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →←→ + A ou C (7+ hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em →↘↓↙← + B ou D (3+ hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, (c) ↙→ + D, ↓↘→ + A/C ou ↓↙← + A/C ou →←→ + A/C ou pulo com CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em (c) ↙→ + D, então termine com ↓↘→ + A/C ou ↓↙← + A/C ou →←→ + A/C ou pulo com CD (hits variáveis)

(DM, +) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (5+ hits)

(DM, +) Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé, → + A ou B, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (11+ hits)

(CSP, DM, +) Combo 7:
Voadora nas costas com C/D, ↓ B, A ou B em pé, → + A ou B, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco ou chute rápido em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (13+ hits)

SAISYU KUSANAGI

Golpes de Comando

Demon's Wheel:
→ + A
Brick Crusher:
→ + B

Golpes Especiais

Darkness Sweeper:
↓↘→ + A/C
Flaming Uppercut:
→↓↘ + A/C
God's Flair:
→↘↓↙← + B/D
Broken Wheels:
→↓↘ + B/D
Overflame:
↓↙← + A ou C (pode ser feito até duas vezes seguidas)

Danger Moves

Orochinagi:
↓↙←↙↓↘→ + A/C
Combo Flamer:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, B em pé
4: C em pé, → + A
5: ↓ C, → + A
6: C em pé, → + B
7: ↓ C, → + B
8: ↓ B, C em pé, → + A
9: ↓ B, ↓ C, → + A
10: ↓ B, C em pé, → + B
11: ↓ B, ↓ C, → + B
12: → + B, ↓ B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em →↓↘ + B/D (B - 6 hits) (D - 7 hits)

(C) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↙← + C (2x), →↓↘ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↙← + C (2x), seguido com →↓↘ + A (7 hits)

(CSP, +) Combo 4:
Voadora nas costas com C/D, ↓ B, B em pé, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + B ou D (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(DM, +) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (5 hits)

(CSP, +) Combo 6:
Voadora nas costas com C/D, ↓ B, C agachado/em pé, → + A, ↓↙← + C (2x), →↓↘ + A
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco forte agachado ou em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙← + C (2x), então →↓↘ + A (7 hits)

(DM, +) Combo 7:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + A, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(DM, CSP, +) Combo 8:
Voadora nas costas com C/D, ↓ B, C agachado/em pé, → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco forte agachado ou em pé, → soco rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (5 hits)

U.S.A. TEAM

HEAVY D!

Golpes de Comando

Rock Crush:
→ + A

Golpes Especiais

R.S.D:
↓↘→ + A/C
Blast Uppercut:
↓↘→ + B/D
Soul Flower:
↓↙← + B/D
Shadow:
↓↓ + A/C
Dancing Beat:
→↓↘ + A/C
Ducking Combination:
↓↙← + A ou C (pode ser feito até duas vezes seguidas)

Danger Moves

Crazy D!:
↓↙←↙↓↘→ + A/C
D.Magnum:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, ↓ B
6: ↓ A, ↓ A, A em pé
7: ↓ A, A em pé, A em pé
8: ↓ B, ↓ A, A em pé

9: ↓ B, A em pé, A em pé
10: ↓ A, ↓ A, → + A
11: ↓ A, A em pé, → + A
12: ↓ B, ↓ A, → + A
13: ↓ B, A em pé, → + A
14: ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
15: ↓ A, A em pé, A em pé, → + A
16: ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
17: ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
18: C em pé, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C (2 hits), C em pé, ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + B ou D (4 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C (2 hits), qualquer chain combo terminado com → + A, ↓↘→ + A/C ou ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco forte, qualquer chain combo terminado com → + A cancelado em ↓↘→ + A/C ou ↓↘→ + B ou D (hits variáveis)

(DM, CSP, +) Combo 3:
Voadora nas costas com C (2 hits), qualquer chain combo terminado com → + A, ↓↘→↘↓↙← + A/C ou ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco forte, qualquer chain combo terminado com → + A cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A/C ou ↓↘→↓↘→ + A/C

LUCKY GLAUBER

Golpes de Comando

Lucky Kick:
→ + B
Dunk Double Hammer:
↓ + A (no ar)

Golpes Especiais

Death Bound:
↓↘→ + A/C
Cyclone Break:
↓↙← + B/D
Death Dunk:
↓↙← + A/C
Death Shoot:
↓↓ + A/B/C/D
Death Heel:
→↓↘ + B/D
Lucky Vision:
↓↘→ + B/D

Danger Moves

Hell Bound:
↓↘→↓↘→ + A/C
Lucky Driver:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: C em pé, → + B

Combos Gerais

(DM, +) Combo 1:
Pulo com C/D, C agachado/em pé, → + B, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte agachado ou em pé, → chute rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C

BRIAN BATTLER

Golpes de Comando

Buster Tomahawk:
↓ + C (no ar)

Golpes Especiais

Bryan Tornado:
←↙↓↘→ + A/C
Screw Body Press:
↓↘→ + A/C (no ar)
Rocket Tackle:
→↓↘ + B/D
Bryan Hammer:
↓↙← + A/C
Double Hammer:
↓↙← + A/C (após o Bryan Hammer)
DDT:
↓↙← + A/C (após o Double Hammer)
Tiger Driver:
←↙↓↘→ + A/C (após o Bryan Hammer)
Samurai Bomb:
↓↓ + A/C (após o Tiger Driver)
Shoulder Backbreaker:
↓↓↓ + B/D (após o Tiger Driver)
Buster & Bomb:
↓ ↑ + A/C (após o Shoulder Backbreaker)

Danger Moves

Big Bang Tackle:
↓↘→↓↘→ + A/C
American Super Nova:
↓↘→↓↘→ + B/D (com oponente no ar)

Chain Combos

1: ↓ B, A em pé
2: ↓ B, B em pé

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em ←↙↓↘→ + A/C (A - 5 hits) (C - 7 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em →↓↘ + B ou D (4 hits)

(DM) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(HD, XX, CSP) Combo 4:
Voadora nas costas com ↓↘→ + C, C em pé (1 hit), ↓↙← + A/C, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↓↓ + B/D, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: pule com ↓↘→ + A ou C para acertar o oponente nas costas, soco forte em pé (1 hit) cancelado em ↓↙← + A/C, seguido por ←↙↓↘→ + A/C, depois ↓↓↓ + B/D e termine com (c) ↓↑ + A/C
Nota: é difícil de fazer inteiro e causa muito dano (hits variáveis)

(DM, CSP) Combo 5:
Voadora nas costas com ↓↘→ + C, C em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: pule com ↓↘→ + A ou C para acertar o oponente nas costas, , soco forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + A/C (? hits)

SOLO ENTRIES

RUGAL BERNSTEIN

Golpes de Comando

Double Tomahawk:
→ + B

Golpes Especiais

Reppuken:
↓↘→ + A/C
Kaiser Wave:
→←↙↓↘→ + A/C (pode ser carregado)
Dark Barrier:
↓↘→ + B/D
Genocide Cutter:
→↓↘ + B/D
God Press:
→↘↓↙← + A/C

Danger Moves

Gigatec Pressure:
↓↘→↓↘→ + B/D
Dead End Screamer:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, A em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, → + B
6: ↓ B, ↓ A, → + B
7: ↓ A, A em pé, → + B
8: ↓ B, A em pé, → + B
9: C em pé (2 hits), → + B
10: D em pé, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em →↘↓↙← + A/C (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em ↓↘→ + B/D (5 hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em →↓↘ + B ou D (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(*, CSP, +) Combo 4:
Voadora nas costas com D, ↓ B, A em pé, → + B, →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora nas costas com chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido em pé, → chute rápido cancelado em →↘↓↙← + A ou C (5 hits)

(CSP, +) Combo 5:
Voadora nas costas com D, ↓ B, A em pé, → + B, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora nas costas com chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido em pé, → chute rápido cancelado em →↓↘ + B ou D (B - 5 hits) (D - 6 hits)

(DM, +) Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé (2 hits), → + B (1 hit), ↓↘→↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (2 hits), → + B (1 hit) cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou D (5+ hits)

SHINGO YABUKI

Golpes de Comando

Foreign Style: Thunder Axe Only in Looks:
→ + B

Golpes Especiais

Style No. 104: Incomplete Wild Bite:
↓↘→ + A
Style No. 105: Incomplete Poison Bite:
↓↘→ + C
Style No. 100: Incomplete Demon Scorcher:
→↓↘ + A/C
Style No 101: Incomplete Indistinct Wheel:
↓↙← + B/D
Shingo Kick:
←↙↓↘→ + B/D
Shingo Throw:
→↓↘ + B/D
Unperfected Elbow Blow:
↓↙← + A/C

Danger Moves

Foreign Style: Phosphorous Driving Phoenix:
↓↘→↓↘→ + A/C
Burning Shingo:
↓↙←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, A em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, B em pé
6: B em pé, A em pé
7: B em pé, B em pé
8: ↓ B, C em pé
9: C em pé, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + C (4 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + B ou D (? hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + B/D, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + B ou D e então termine com →↓↘ + A ou C (? hits)

(*, CSP, +) Combo 6:
Voadora nas costas com C, ↓ B, ↓ A, ↓↘→ + A
Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→ + A

(DM) Combo 7:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (3 hits)

(DM) Combo 8:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A ou C (3 hits)

C'EST FINI

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 -Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S.J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S.J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 -L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444